EMBRYO

A. MOORE EN ESPAÑOL

ESPECIAL:
"TERROR EN ALAN MOORE"

Nº 3
NOVIEMBRE 2012

embryoamoore.blogspot.com
E-ZINE PERIÓDICO SOBRE ALAN MOORE

EDITORIAL

Bienvenidos un mes más a este pequeño rincón del Ideaverso en el que reinan las entidades pulposas, los niños fantasmales y los elementales desatados. Hoy más que nunca "EMBRYO: A.MOORE EN ESPAÑOL" es un compendio de oscuridad, espíritus siniestros y magia no siempre benigna. Y es que estáis ante el primer número monográfico de nuestra "mooreana" publicación, y nada mejor que un especial "horror" en toda regla para inaugurar la iniciativa.

Desde que nuestro autor se hizo mundialmente famoso gracias a sus innovadores guiones para "La Cosa Del Pantano" -ese genial personaje directamente salido del acerbo más clásico del terror comiquero-, el horror en todas sus formas ha sido una constante en toda su obra. Además de los clásicos de EC comics, ya de por si parte integrante del trasfondo del personaje, Moore nunca ocultó su aprecio por la ficción terrorífica de aquel entonces, incluyendo a luminarias como Clive Barker o el Stephen King de su mejor época; y su influencia es fácilmente rastreable en los arcos argumentales que embarcaron a "swampy" en misterios que incluían espectros, hombres-lobo y zombies. Sin embargo el toque europeo (y "brittish") también se deja notar en cierta influencia de las clásicas historias de horror ocultista estilo Dennis Wheatley, que comenzó a desarrollar con el tono de sus cuentos para "2000 A.D.", su abortado proyecto "Nightjar" (con las clásicas guerras mágicas) y que sin duda culminó en la creación de John Constantine. Este detective psíquico clásico polarizó en un solo personaje toda esa mezcla de realismo sucio, horror urbano y magia negra que sin duda Moore disfrutó y absorbió de las novelas de Wheatley.

Por supuesto la inquietud siempre ha llevado al mago de Northampton por distintos derroteros dentro de un mismo género, y resulta cómico, si analizamos su trabajo en los años 90, el contraste entre obras como "Un Pequeño Asesinato", realista y sobria en su contexto de horror psicológico -no por ello menos inquietante- y el especial "Violator" para Image, con "gore" descacharrante, demonios petardos y desmembramientos tan cómicos como los de la saga "Posesión Infernal". Podríamos decir que actualmente sus guiones "lovecraftianos" -"The Courtyard", "Neonomicon" y la futura "Providence"- son un poco el eslabón perdido entre ambas vertientes, tan antitéticas como disfrutables según el momento; y el anuncio de la mencionada "Providence" deja a las claras que Moore aun no ha dado su última palabra dentro del género. Razón más que suficiente para celebrarlo con este "dossier" dedicado a esta interesante faceta del arte de nuestro autor objeto de estudio.

Para ello, como siempre contamos con un grupo de firmas de auténtico lujo y de traducciones de interesante material relacionado. Además del portafolio terrorífico dibujado por nuestro habitual señor Cassaró, la columna vertebral del número que nos ocupa -siniestra y apropiada metáfora- es el excelente reportaje ensayo "El Horror En El Comic de Alan Moore", en el que Antonio Pineda Cachero desgrana en un tono extenso y prolijo -pero no por ello menos ameno-, la vertiente más siniestra de la obra de Moore. Dos de las obras más representativas de este estilo, la mencionada "Un Pequeño Asesinato" y "From Hell", son glosadas por nuestro editor Maese ABL y por Pablo (El Lector Impaciente), mientras que el primero también traduce una divertida entrevista al propio Moore sobre "Neonomicon", cubriendo la actualidad "lovecraftiana" de nuestro escritor.

Por supuesto y ya que hablamos de actualidad, las secciones habituales, encabezadas por el Noticiero siguen presentes en el número que nos ocupa. De analizar todo lo que ha dado de sí el "mooreverso" en los meses desde nuestra último numero, a las inevitables tiras de "Roscoe Moscow" (¡Poquito a poco completando la traducción de este incunable de la pluma de Moore!) y la continuación de la biografía psico-geográfica "Hechizo en Northampton", de nuevo de la mano de Maese ABL. Como si tuviera pocas tareas en este número, también se ha hecho cargo esta vez de la portada, que esta genialmente basada en unas declaraciones del propio Moore en una entrevista para el magazine "Arthur" (número 4), de Mayo de 2003. Y la cita completa es la siguiente:

-Y ya en el plano académico/ensayístico, **Eddie Campbell** se destapa con un regalo de auténtico lujo: **"The From Hell Companion"**. Un paseo artístico y "entre bambalinas" –suponemos que al estilo del **"Metamaus"** de **Art Spiegelman** o el **"Watching The Watchmen"** de **Dave Gibbons** Aquí el excelente arte de portada:

Y para presentar el lanzamiento:

"El artista ***Eddie Campbell*** *desentierra joyas nunca vista de sus extensos archivos – bocetos nunca vistos, guiones, fotos y anécdotas sobre la realización de esta novela gráfica. Pero no es simplemente una colección de sobras y antiguallas sacadas del desván: esto es un "making of" como nunca antes hemos visto, en el que de algún modo podría decirse que la historia de cómo llego a nacer este libro es más interesante que el propio libro"*

-En otro orden de cosas parece confirmado que **"Jerusalem"** la nueva novela del genio de Northampton estará disponible para otoño del 2013. Treinta y cinco capítulos y más de mil páginas, ¡Sobredosis Moore en ciernes! Si se confirma que la biografía del propio **Moore** escrita por **Lance Perkin** será publicada en noviembre de 2013, como el propio autor anunció, parece que nos espera una próxima edad dorada para las publicaciones de y sobre **Alan Moore**.

-El contenido del vinilo extra que regalaron en la tienda Gosh de U.K. con la reciente edición de "League Of Extraordinary Gentleman: Black Dossier", se

ha filtrado a la página de videos número uno del momento. En el número 2 de "EMBRYO" ya os hablamos más en profundidad sobre este asunto, pero recordaros que se trata de dos canciones de *rock n´ roll* años 50 de la falsa banda "Eddie Enrico and his Hawaiian Hotshots", que basicamente son Alan Moore a la voz y Tim Perkins en el acompañamiento musical. No dejéis de escuchar esta rareza:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=3auDJEsy9gM&noredirect=1

-Y seguimos con las noticias musicales, porque el cinco de noviembre se estrenó la canción benéfica que nuestro autor ha escrito y grabado con su voz -con la parte musical a cargo de Joe Brown- en apoyo a los manifestantes de los movimientos "Occupy" y "Anonymous". El tema se titula "The Decline Of English Murder" y fue ofrecido en la web de "The Guardian", aunque también podéis descargarla en la web de Occupation Records, brazo armado musical del movimiento. Os incluimos estos dos enlaces y, para completar, os remitimos también a la versión en You Tube. Bajo ellos encontraréis también la letra transcrita de la canción:

http://www.guardian.co.uk/world/video/2012/nov/05/alan-moore-decline-english-murder-video?intcmp=239

http://www.occupationrecords.com/

http://www.youtube.com/watch?v=4g6b1-61mmg&feature=player_embedded

She sorts out her hair in the washroom at Preston Services
Dries her hands under a notice that reads have you seen this child
And she nurses one tea for an hour in the cafeteria
Watching the truck drivers blind their fried eggs with the cutlery

And English Murder. Its all over her face.
Just waiting until the right time the wrong light boy
There'll be a photograph
With a bad 1970's fringe and a look of uncertainty

Years later you'll know the name but not where you know it from
And they've emptied the terraced row with compulsory purchases
Reasoning that they'd make more from the ground with the people gone

So he shuffles the half a mile to the nearest post office
When lads push into the queue he pretends he's not noticed them

And English murder. Its all over his face.
A low enough cold snap, a high enough gas bill
You'll skim the epitaph
And you'll possibly notice his name like somebodies you knew from school
There'll be an off the peg verse where sad has been rhymed with dad

And the houses in which they've invested their City bonuses
Have increased the property prices and therefore the homelessness

And the scabby grey anti-climb paint and withdrawn amenities
In case socialising promotes anti-social behaviour

And English murder. Its all over the place.
The bunches of flowers in pedestrian precincts
Your average psychopath, at least kills with a hammer or brick
and not with greed and incompetence

And after two or three years maybe they'll express remorse.

ENTREVISTA A ALAN MOORE SOBRE "NEONOMICON"

Traducida por Maese ABL

ENTREVISTA A ALAN MOORE SOBRE "NEONOMICON"

Traducida por Maese ABL

(Extracto de la entrevista realizada a Alan Moore en agosto de 2010 para el blog de la vida social inglesa "The Skinny")

¿Es 'Neonomicon' tu adiós a los cómics?

Nunca he querido decir algo como eso. Se refiere a que es probablemente uno de los últimos comic books que verás de mí, otro como la 'League of Extraordinary Gentlemen' en curso, la próxima colección de 'Bo Jeffries', con una nueva historia de veinticuatro páginas en la que justo ahora está trabajando Steve Carthouse, ¡y cualquier cosa más que sienta que me guste hacer en el cómic! Pero probablemente no será en la arena de los cómics mainstream.

Lo que ocurrió con 'Neonomicon' viene de hace cuatro o cinco años, yo acababa de apartarme de DC en cuanto al horrible tema que seguía alrededor de la película de 'Watchmen'. Había llegado a la conclusión de que esa gente era realmente escoria, y no lo uso en sentido retórico. Quiero decir bastante literalmente que eso era aquella gente que estaba exhibiendo un nivel de comportamiento completamente subhumano. He conocido mejores comportamientos de chiflados que de alguna gente que está trabajando en

estos grandes conglomerados de la industria del entretenimiento.

Así que habiéndome retirado de aquella gente, Kevin O´Neill y yo, ambos, descubrimos que parecía haber toda clase de problemas con que recibiéramos nuestros cobros a tiempo... estábamos siendo castigados, básicamente, por haber hecho el desafío de hacer un alboroto público por la manera en que estábamos siendo tratados. Yo estaba siendo castigado, y castigar a Kevin era una manera de hacérmelo a mí a través de otro.

De repente recibí la factura de un impuesto, cuando no había recibido nada del dinero que se me había prometido. Se me habían acabado unos pocos dólares que me mantenían cómodo. El tío de Avatar, William Christensen, telefoneó. Planteó que si alguna vez quisiera hacer algo para Avatar, tenía un dinero reservado para ese caso. Así que dije, "Bien, en realidad en este momento necesito dinero, qué tal si hago una serie de cuatro números por X cantidad de dinero. Podrías pagarme por adelantado y lo escribiré todo en los próximos cuatro meses".

Él dijo que de acuerdo, así que conseguí el dinero para pagar el impuesto. Ahora, no hago nada puramente por el dinero –era un problema de conveniencia, porque necesitaba el dinero-, pero no haría aprisa simplemente un montón de basura. Había hablado en el pasado con William sobre el hecho de que quedé bastante contento con la adaptación que hicieron de 'The Courtyard'. Pensaba que era una buena historia, y había pensado por entonces que quizás los personajes de la historia, quizás no terminé del todo con ellos. Tenía vagas ideas para una especie de secuela. Así que sugerí que podría hacer un cómic secuela para 'The Courtyard' –una serie de cuatro números llamada 'Neonomicon'.

Cuando empecé a escribirla, había unas cuantas cosas que quería hacer. Quería hacer una historia que modernizara a Lovecraft –eso no recaía sobre esa atmósfera de 1930- y que lo modernizara satisfactoriamente, al menos en mi opinión. Supongo que también pensé que estaría bien si pudiera traer algo de la naturalidad de shows como 'El lazo' ['The Wire'] a lo imposible de la HBO. Porque ese show tiene tanta credibilidad, naturalidad, que me aseguró que sería una manera muy buena de aproximarse a algo tan inherentemente fantástico e increíble como H.P. Lovercraft.

Así que esa fue una de las ideas iniciales, otra fue traer realmente alguno de los elementos desagradables que el mismo Lovecraft censuró, o esa gente

desde Lovecraft, que han estado escribiendo pastiches, han decidido omitir. Como el racismo, el antisemitismo, el sexismo, las fobias sexuales que de alguna manera están presentes en todos los monstruos fangosos, fálicos o vaginales de Lovecraft.

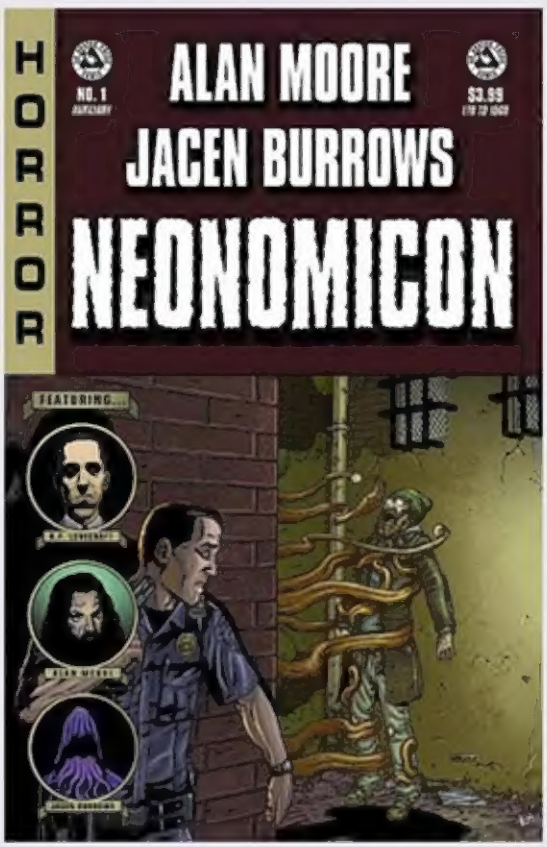
Es éste el horror físico de Lovecraft –así que sería traer de vuelta ese tema. Y también, donde Lovecraft sería sexualmente remilgado, hablaría sólo de "ciertos rituales sin nombre". O usaría un eufemismo: "ritos blasfemos". Era bastante obvio, dando en muchas de sus historias detalles de la descendencia inhumana de esos "rituales blasfemos" en los que el sexo estaba probablemente implicado en algún lugar a lo largo del argumento. Pero eso nunca solía mostrarse en las historia de Lovecraft, excepto como una especie de corriente sumergida.

HEY, THE WOMEN HAD ENOUGH. LET ME FIND SOMEPLACE TO PUT THAT FOR YOU.
HUH. I WAS YOU, LEN, I'D GIVE IT UP. HE'S GOT HIS EYE ON SOMETHING ELSE.
AW, DUDE! THAT AIN'T RAPE. JUST 'CAUSE SHE'S NEW...
HMMPH. YOU HEAR THAT? IT'S YOUR LUCKY NIGHT, LITTLE GIRL.
HEY, MRS. BEEKS. COME ON. HOW ABOUT ME AND YOU, WE WATCH IT TOGETHER?
MISTER, PLEASE. I-I DON'T KNOW WHO YOU ARE. I-I'M A FEDERAL AGENT...
OKAY, HERE'S THE NEW WOMAN. HOW'D YOU LIKE HER?
OHH, PETE AND LEONARD, YOU WILL FUCK ME PLEASE. LOOK HOW MUCH HE WANTS HER...

Así que pensé, vamos a traer de vuelta todo el desagradable tema racial, vamos a traer de vuelta el sexo. Vamos a hacer brotar algunos auténticos "rituales sin nombre" –vamos a darle un nombre. Así que esos eran los preceptos con los que aquello se ponía en marcha, y decidí seguirlos adonde fuera que la historia condujera. Es una de las historias más desagradables que he escrito nunca. Ciertamente no pretendía ser mi despedida de los cómics, pero así es como acabó.

Es una de las obras más oscuras, más misántropas que he hecho nunca. Estuve de muy, muy mal humor. Acababa de tener conocimiento de gente intentando poner presión sobre mí a través de poner presión sobre mi amigo,

Steve Moore, quien por entonces tenía a su hermano con una enfermedad terminal. Cosas de ese estilo. Estaban viniendo de la industria del cómic, y habían llegado demasiado lejos. Es decir, a esa gente no le daría crédito con casi nada, pero esto estaba cruzando la línea. De forma que sí, estaba lleno de una negra cólera, y creo que se ha filtrado sobre la historia. Resulta muy fea.



Quería ser valeroso. Pensé, si estoy escribiendo una historia de horror, vamos a hacerla horrible. Vamos a hacerla de la manera que no ves en las historias de terror. Porque William Christensen había dicho, quizás imprudentemente, "Mira, sabes que puedes ir tan lejos como quieras". Hice que me repitiera eso, y dije: "Entonces... qué, ¿puedo mostrar erecciones? ¿Penetración?". Él respondió: "¡Desde luego!". No sé si pensó que yo lo fuera a hacer o no pero... sí, lo hice. De una manera de la que no he escrito antes sobre sexo. Es muy fea. Y además, me llevó siglos verla... porque, Jacen está haciendo un trabajo increíble en la parte artística, pero sólo he visto el primer número. Pero me quedé muy impresionado con él. Se lee muy bien. Es oscuro como el infierno. Pero de una forma convincente. Así que volví y leí los guiones para los siguientes tres números, y pensé, "¿He ido demasiado lejos?" Si miro atrás, sí, quizás he ido demasiado lejos –pero aún es una buena historia.

No he visto mucho de otros materiales que Avatar está sacando –como digo, sólo he visto el primer episodio de éste, pero sí, creo que por lo general se encamina a esos temas extremos, es algo así como su nicho, y éste ciertamente cumple con ese cometido.

¿Cumple Aklo un papel tan largo en 'Neonomicon' como lo hizo en 'The Courtyard'?

Bueno, sin querer revelar demasiado, Aklo cumple su papel. De alguna

forma proviene de 'The Courtyard', donde hay presencias lovecraftianas en el paisaje americano de principios del siglo veintiuno. Así que los exploramos un poco más. Johnny Carcosa hace unas cuantas apariciones memorables en el curso de la historia. Básicamente tenemos una unidad del FBI siendo destinada a descubrir qué diablos le sucedió a Aldo Sax, y qué demonios ocurrió en el Patio en general.

[Risas] Lo que es inusual sobre esto está a mitad del camino, uno de los personajes repentinamente se da cuenta de que todos estos nombres provienen de una historia de H.P. Lovecraft. El personaje central estudió de veras a Lovecraft en la universidad, así que reconoce los nombres. Entonces de alguna manera todo se vuelve más y más oscuro a partir de aquí.

Eso responde la pregunta... al final de la serie realmente responde la pregunta que siempre me molestó sobre el mito de Cthulhu. Es decir, sé que el primer dios que Lovecraft creó en la mitología fue el propio Cthulhu, en 1926, en 'La llamada de Cthulhu'. Luego llegó a ser una figura tan popular que alcanzó a todos los otros dioses: a Yogg Sottot y al resto de ellos, que se suponía que eran inferiores a Cthulhu. Es decir, es el Mito de Cthulhu. ¡Su nombre está sobre los mitos! Es en bastante medida el monstruo jefe. Y lo que es más, es humanoide. Tiene tentáculos por cara, admitámoslo –pero tiene brazos y piernas. Una cabeza, un torso. Mientras que Azatooth es una especie de eterna explosión nuclear o algo así, sólo un caos nuclear hirviente. Y en cuanto a Yogg Sottot –el caos refrigerante. El objetivo es que vislumbres el centro dentro de la oscuridad. No son éstas figuras humanas en absoluto. ¿Entonces por qué Cthulhu –si es el monstruo jefe- por qué es humanoide? Ésta es una de las preguntas que respondemos en el curso de 'Neonomicon'.

Y contamos, así lo creo, una creíble historia moderna de Lovecraft, que no tiene lugar en Arkham. No ocurre en Innsmouth. Es una manera de asentir que esos lugares sólo existen en la historia de H.P. Lovecraft. Pero reconociéndolo, puedo hacer de alguna forma la historia más verosímil, no sé si ves a qué me refiero. Reconociéndolo, hay algo que

hacer con la ficción de Lovecraft, realmente puedo hacerlo de una forma creíble como algo que está ocurriendo en nuestro mundo o un mundo muy parecido a él, más que en el mundo tradicional de Lovecraft. No quiero decirte mucho más que eso, algo más que eso sería increíblemente horrible. Probablemente debería dejarlo ahí.

"Muchas veces nos preguntamos por los extraños anillos que porta Alan Moore, que parecen relacionados con el mudo de la Magia. Nada que ver, sin embargo, se lo aclara a Jay Babcock en 2003: "Mi novia Melinda Gebbie me regaló un maravilloso anillo en forma de armadura para el dedo. Lucía maravilloso pero completamente estúpido por sí solo.

Parecía como si hubiera sufrido un daño en el dedo y llevara una especie de prótesis. De forma que, a modo de sombreros, tenía que rellenar los otros dedos. Se convirtió en una obsesión. Probablemente sea el gesto gótico de un hombre en su madurez. Llegas a una cierta edad de tu vida y te das cuenta que hay que prestar atención lejos de tu cara [risas]. Quedan muy bien, y además, nadie se mete contigo (no es que nadie lo hiciera, de todas formas). Mis manos son armas permitidas. Pesan un poco con tanto metal –creo que lentamente me está haciendo los dedos más grandes... [risas].

Entonces, piensa que vas... por calles traseras adoquinadas de Northampton, al ponerse el sol, imagíname a mí corriendo a grandes zancadas por la callejuela con mis nudillos arañando los adoquines y lanzando brillantes, envolventes ráfagas de chispas. Una imagen espeluznante...".

Esperemos que este especial horror os resulte igualmente espeluznante. En el buen sentido, claro.

Miguel Ángel Villalobos, Noviembre de 2012

ÍNDICE

PORTADA
Por Maese ABL _____ 01

EDITORIAL
Por Miguel Ángel Villalobos _____ 02

MADRIGUERAS. (NOTICIERO A.M.)
Por Miguel Ángel Villalobos _____ 04

ENTREVISTA A ALAN MOORE SOBRE "NEONOMICON"
Traducida por Maese ABL _____ 14

COMENTARIOS A "UN PEQUEÑO ASESINATO"
Por Maese ABL _____ 21

EL HORROR EN EL CÓMIC DE ALAN MOORE
Por Antonio Pineda Cachero (Tebeosfera) _ 26

FROM HELL, DE ALAN MOORE Y EDDIE CAMPBELL (o el asesinato en el Cómic como una de las bellas artes)
Por Pablo de Blas Andrada _____ 63

HECHIZO EN NORTHAMPTON. CAP. 3: SAVIA (finales 70 - principios 80)
Por Maese ABL _____ 69

"ROSCOE MOSCOW". Por Curt Vile
Página periódica en Revista Sounds. 25/08/1979 a 27/10/ 1979
Traducido y maquetado por Maese ABL ___ 85

Portafolio:
"TERROR EN ALAN MOORE"
- John Constantine
- La Cosa del Pantano
- From Hell
Por Eduardo Cassaró
Retoque digital de Santiago Cárdenas ___ 96

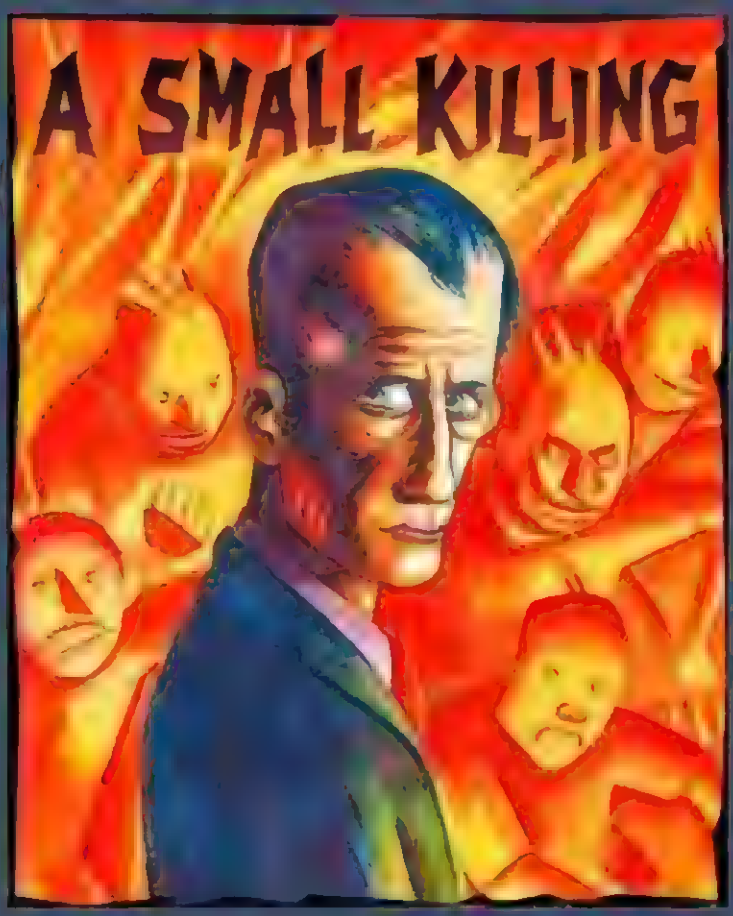
"EMBRYO. AMOORE EN ESPAÑOL" Nº3. Noviembre de 2012. E-zine periódico sobre Alan Moore.
Agradecemos a todos los espacios en Internet y a los compañeros cuyos trabajos hemos incluido en la revista. El uso de los materiales empleados en este fanzine en ningún caso tiene un fin lucrativo, sino divulgativo y de homenaje tanto de la figura y obra de Alan Moore como de la labor de sus estudiosos y admiradores.

http//: www.embryoamoore.blogspot.com

COORDINADORES EMBRYAGADOS: Maese ABL y EL SEÑOR WOLFVILLE
PORTADA: Maese ABL
DISEÑO FANZINE: Maese ABL

COMENTARIOS A "UN PEQUEÑO ASESINATO"

Por Maese ABL



COMENTARIOS A "UN PEQUEÑO ASESINATO"

Por Maese ABL

"Cuando uno es chico piensa 'de mayor voy a plantar veinte árboles'. Y uno llega un poquito a esa edad cuando es grande y mira cuántos árboles plantó y no plantó veinte. Tal vez plantó dos. Entonces llega un momento de crisis en el cual se tiene que replantear '¿Qué pasó? Por qué yo no he plantado veinte árboles?'

-Óscar Zárate-

Es éste un libro firmado por los autores **Óscar Zárate** y **Alan Moore**. **En él, encontramos una experiencia de locura transitoria por la que *Timothy Hole*, un exitoso publicista, revive viejos traumas que no enfrentó en el pasado y dejó olvidados al fondo de sus recuerdos subconscientes**. La trama transcurre desde **EE.UU.** –lugar donde el protagonista trabaja, en el presente- hasta Inglaterra (**Londres** y **Sheffield**), camino inverso del que le llevó a la cima de una exitosa carrera. Sin embargo, en esta ocasión **un casual suceso** antes de su partida hace que lenta pero inexorablemente se vayan desencadenando todos los recuerdos reprimidos que tenía acumulados y el tránsito le lleve esta vez a afrontar sus deudas o en caso contrario a la autodestrucción. Hay por tanto, **dos narraciones dentro de la historia**: una que ocurre *hacia delante*, con hechos objetivos, y *otra que sucede en su mente justo hacia atrás* de tal modo que los lectores vamos descubriendo su pasado por orden inverso, desde lo más reciente hasta lo más antiguo: 1985-1989;

1979-1985; 1964-1979.

Muchos que han teorizado sobre la obra *"Un pequeño asesinato"* la han calificado como una historia intimista, introspectiva. Su prosa está contada en **1ª persona**, en la voz de la mente de Hole, y **todo asalta tal y como son los pensamientos** (los suyos y los de todos): de una idea a otra, mezclando cosas, inconexiones, recuerdos, diálogos... La información no nos llega ordenada y clara, sino que a veces todo es muy confuso, como antes de que la persona haya podido procesarla. Es como contemplar un cubo lleno de agua que ha sido removido, colmado de movimiento y remolinos. Por otro lado, **los dibujos** llevan una puesta en escena del guión muy pictórica y a veces nos apetece más detenernos en ellas que seguir ágil y ordenadamente la construcción de la narración. Pero el grafismo no busca el preciosismo y más bien parecen pinturas de ensoñaciones con motivos impactantes colocados a modo de viñetas, en todo momento siguiendo una retícula ortogonal. Es como si la propia mente de Hole las fuera lanzando tal como asaltan en sus procesos internos. En resumen, aparentemente no comprendemos bien el porqué de esta historia y nos puede resultar extraña, incoherente; lo más recomendable quizá sea leerla de un tirón y disponer del máximo de información a la vez, de lo contrario podemos perdernos por las páginas si seguimos su lectura intermitente en varios días.

Pero como todo, una obra no es nunca un ente aislado en sí, al desconocer su **contexto** casi siempre se puede correr el riesgo de no obtener la relevancia merecida o quedar en el olvido. Precisamente, Alan Moore considera que éste es uno de los trabajos que más orgulloso le hace sentir. De esta forma, quizás fuera bueno hablar de la **génesis del proyecto**: comenzó **en 1988, en una fiesta en Inglaterra** en la que coincidieron el argentino Zárate y el inglés Moore, y éste le habla de lo bueno que le parece su trabajo en cine y

publicidad. Zárate también lo conocía y fue entonces al grano, directamente le propuso trabajar juntos. Para ello lanzó **una idea**: utilizar el medio cómic para presentar **una historia que discurriera del presente al pasado, sobre un adulto perseguido por un niño**. Además tiene también varias obsesiones que plasmar (como prueba el hecho de que quería desplegar él mismo las secuencias), y por tanto la labor que le pide a Alan Moore sería la de darle forma y coherencia al asunto.

Moore acaba de revolucionar el género de los superhéroes, con trabajos como *Swamp Thing* o *Watchmen*, (y también el medio cómic en general por algunos otros títulos), pero de repente en la cumbre del éxito se ha peleado con las dos grandes editoriales mainstream americanas, MARVEL y DC, asegurando no volver a trabajar nunca más para ninguna de ellas. Eso le había cerrado muchas puertas laborales, a lo que hay que sumar que está concibiendo otras nuevas obras autopublicadas, como *From Hell*, pero el dibujante, Eddie Campbell, tiene ya otros compromisos laborales que son los que le dan de comer y sólo colabora con él en sus ratos libres, por amistad y a expensas de que este proyecto algún día pueda pagársele (apuntamos que no se publicó hasta 1998, requiriendo diez años de realización). De modo que Moore se ha visto de lo más alto a estar casi en paro y en lo económico viviendo sólo de ahorros y los pocos derechos que las compañías de superhéroes le puedan reportar por la publicación de sus trabajos. No es difícil adivinar entonces que **Moore aceptó sin reticencias la proposición de Zárate y sus *condiciones***. Él mismo reconoce que nunca antes había aceptado las ideas de otro para escribir una historia, y Zárate estuvo muy exigente, pero interesado por lo que le pudiera aportar esta retroalimentación vuelve a sacar sus herramientas raudo para no caer en la desidia o que esto se convirtiera en otro proyecto olvidado. Lo cierto es que, según cuentan los autores, el **proceso** de darle forma a las ideas para escribir el guión se hizo **muy flexible**, atendiendo cada detalle de Zárate. Por otro lado, **Moore lo relaciona con una pesadilla que tuvo una vez siendo niño** (que no revelamos para no introducir spoilers, aunque puede leerse en el libro), inmiscuyéndose así personalmente, y sobre todo es remarcable la *contextualización histórica* que hará de la época en la que se sitúa el argumento, en la que la U.R.S.S. está a punto de caer y consecuentemente los EE.UU. se convertirán en la primera potencia mundial.

Al respecto de las reflexiones que el guionista británico realizó para la concepción de esta obra, **nos deja abierta una interesante pregunta**: *¿Qué es más importante, el progreso personal o saber reconocer quién eres, lo que haces?*. En

sus palabras:

"EE.UU. todavía está viviendo los días del Imperio, y todavía no ha llegado a la conclusión a la que, antes o después, llegan los imperios: que los imperios no duran siempre y que el hecho de tener uno consigue que todo el mundo te odie durante siglos. [...] Los imperios sólo pueden sobrevivir olvidando. [...]

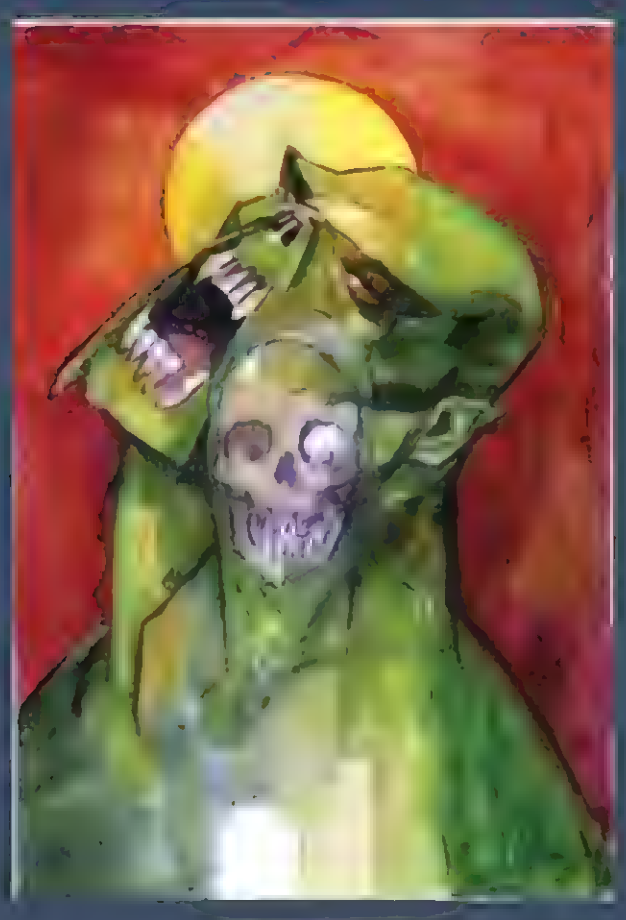
Ya sea como individuos o como colectivo, no podremos dar un paso adelante mientras no seamos capaces de reconocer el peso aplastante de nuestra propia historia negra."

El resultado **vio** definitivamente **la luz en 1991**, a la manera de Zárate pero con la impronta de Moore, quedando un híbrido muy del gusto de ambos y también muy diferente de los trabajos que ellos mismos habían realizado por separado hasta la fecha. Añadimos el hecho del que ya hemos hablado anteriormente, de que en un primer vistazo nos parecerá una novela extraña; sin embargo es también muy liberadora y reconciliante en su relectura, proporcionándonos sensaciones diferentes a lo que por término medio encontramos en cualquier tebeo. El manejo de las técnicas narrativas del medio y en general la calidad de la obra seguro fueron razones que pesaron para que "Un pequeño asesinato" **obtuviera el premio Eisner a la mejor novela gráfica de 1994**. En España fue publicada en 2002 de la mano de Planeta DeAgostini.

El tándem Zárate - Moore ha seguido prolongándose en el futuro, a raíz de la gran amistad que surgió entre ambos tras su primera colaboración. Sirva de ejemplo esta página que mostramos, hecha para una publicación local: ***"I Keep Coming Back"***, o la aportación de Zárate a **Dodgem Logic Nº8**. Actualmente andan buscando la forma de sacar tiempo y dar forma a otro proyecto común que se titulará ***"The Battle"***. El tiempo nos dirá.

EL HORROR EN EL CÓMIC DE ALAN MOORE

Por Antonio Pineda Cachero (Tebeosfera)



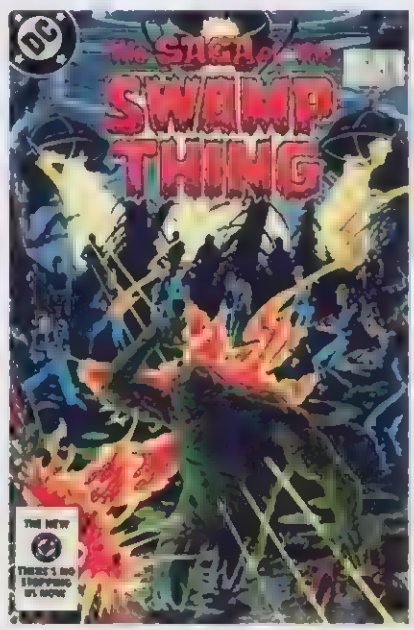
EL HORROR EN EL CÓMIC DE ALAN MOORE

Por Antonio Pineda Cachero (Tebeosfera)

Alan Moore (Northampton, 1953) es, probablemente, uno de los guionistas más importantes de la historia del cómic. Escritor de talento y radicalmente experimental, el guionista británico ha desarrollado una inquietud por el medio historietístico que pocos más comparten, tanto en el aspecto temático (mediante la introducción en el cómic mainstream, o de tendencia principal, de cuestiones poco usuales en las historietas estándar) como en la investigación de las posibilidades narrativas propias del medio. Moore fue lanzado al estrellato en función de sus revisiones racionalistas y en parte desmitificadoras del género de los superhéroes en la década de 1980, como Miracleman o Watchmen. El estilo de Moore, sutil, poético e implacablemente lúcido a la vez, generó una horda de admiradores y –lo que es interesante en el contexto de este artículo– cierta tendencia a potenciar el aspecto siniestro de los personajes; una tendencia que, debido la falta de habilidad de la mayoría de los autores del comic book estadounidense, ha incurrido frecuentemente en obras sin trascendencia alguna. Centrándonos en el género de horror, la importancia de Alan Moore en la historia del cómic justifica, a nuestro juicio, un análisis del enfoque que adopta un género como el horror (tan proclive a los tópicos) en las (muy poco tópicas) manos de Moore.

LA NATURALEZA DEL HORROR

Antes de la citada *Watchmen*, la obra que dio a conocer a Moore internacionalmente fue precisamente un cómic de horror, *The Saga of the Swamp Thing*, *La Cosa del Pantano*, su primer trabajo para el mercado de Estados Unidos y la obra en que nos centraremos especialmente a la hora de tratar el horror en la producción historietística de este guionista**[1]**. Si bien los sentimientos que podemos denominar "horror" o "terror" están desperdigados en una forma u otra por casi toda la obra de Moore, no es menos cierto que si nos centramos en el "horror" o el "terror" en cuanto géneros, el trabajo que mejor se ajusta al concepto es *La Cosa del Pantano*.

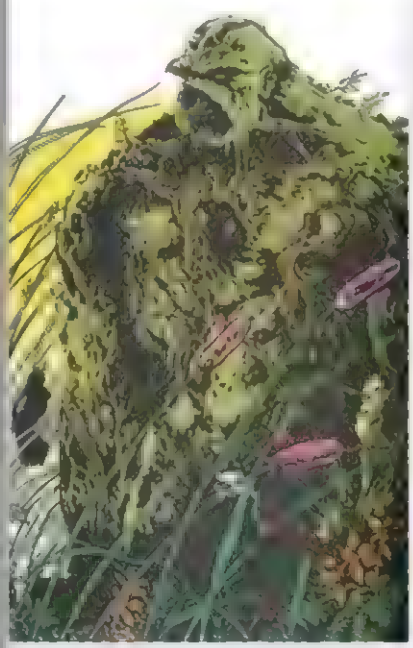


***The Saga of Swamp Thing* nº20, enero de 1984, primera colaboración de Moore en la serie.**

Los límites del "horror" como género se mezclan muy fácilmente con los de la ciencia-ficción, el *pulp*, el género policíaco o el *thriller*. No obstante, si queremos tratar con un mínimo de rigor el tema del "horror" en un autor concreto y unas obras concretas, estamos obligados a determinar, si quiera someramente, de qué estamos hablando. Lo primero es diferenciar, siguiendo a Noël Carroll y su obra *The Philosophy of Horror*, entre lo que puede denominarse "horror natural" (desastres naturales, lo que se hizo en los campos de concentración, etc.) y lo que Carroll llama "Art-Horror", horror plasmado en expresiones del Arte y de los medios de comunicación. Dentro de este tipo de "horror-arte" también hay que distinguir, por un lado, el horror como género específico e individualizado ("Art-

horror" propiamente dicho) y, por otro lado, el horror generado por cualquier manifestación artística o mediática**[2]**: por ejemplo, algunos escritos del Marqués de Sade pueden provocar auténtico horror, así como algunos cuentos de Jorge Luis Borges pueden crear la sensación de pánico intelectual, pero no son piezas de *horror* en el sentido genérico. H. P. Lovecraft, por su parte, consideraba que los escritores decadentes y simbolistas (como Baudelaire, y a pesar de la influencia que sobre éste tuvo Edgar Allan Poe) no eran artistas del horror, sino "del pecado", pues sus "oscuros intereses" se centraban más en aberraciones del pensamiento y el instinto humano que en lo sobrenatural**[3]**.

Lo que a nosotros nos interesa es el primer tipo de esa segunda subdivisión, es decir, el horror como género específico, cuyo nacimiento es localizado por Carroll alrededor del *Frankenstein* de Mary Shelley (1818), y que "ha persistido, a menudo cíclicamente, a través de las novelas y dramas del siglo XIX y en la literatura, los cómics, las revistas *pulp* y las películas del siglo XX"**[4]**. Otros teóricos del género, como Lovecraft, lo llevan más atrás en el tiempo. Carroll también lo hace, pero especificando que el género sólo cristaliza en el siglo XIX como una variación del horror gótico. En todo caso, nótese la inclusión del cómic entre las formas en que ha persistido el horror a través del siglo XX.



Lo monstruoso, esencia del horror.

Otra diferencia terminológica y genérica importante es la existente entre "terror" y "horror". Sin duda, aquí los límites son extremadamente difusos, pero, también siguiendo a Carroll, distinguiremos entre "terror" como género que explora fenómenos psicológicos que están dentro de los límites de lo humano (por ejemplo, muchos de los cuentos de Poe), y "horror" como género caracterizado por la presencia de elementos *anormales*, más allá de lo humano (Drácula, Frankenstein)**[5]**; el horror, en definitiva, como lo *monstruoso*. En esto último nos centraremos al analizar el horror en Moore.

Una de las teorías más citadas sobre el fenómeno del horror es la expuesta en el clásico ensayo de Lovecraft *Supernatural Horror in Literature* (*El horror en la literatura*). En el primer párrafo de este ensayo, Lovecraft fija la emoción básica en la que se basa el horror como género:

> el *miedo*.

La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido. Pocos psicólogos pondrán en duda esta verdad; y su reconocida exactitud garantiza en todas las épocas la autenticidad y dignidad del relato de horror preternatural como género literario**[6]**.

La referencia de Lovecraft a lo "preternatural" está en consonancia con la diferencia conceptual básica entre *horror* y *terror* que hemos señalado: el primero abarcaría fenómenos sobrenaturales; el segundo, no necesariamente. Dado que el elemento definitorio del género de horror según Noël Carroll es lo monstruoso, habrá que dilucidar qué entendemos por "monstruo". Podría definirse como algo consustancial al género, como algo que provoca horror, pero no es suficiente, dice Carroll, dado que hay elementos monstruosos en obras que no llamaríamos "de horror", como la *Odisea* homérica. La diferencia fundamental es que "en las obras de horror, los humanos consideran al monstruo que se encuentran como algo anormal, como rupturas del orden natural", por lo que "monstruo" sería "cualquier ser que se suponga que no exista hoy de acuerdo a la ciencia moderna"**[7]**. Otro elemento definitorio es la respuesta emocional que presentan los personajes de la obra (que se supone paralela a la de los receptores de la obra), respuesta que consta de dos elementos unidos y recurrentes según Carroll: sensación de amenaza o miedo, por un lado, y repulsión física o "impureza", por otro.

Desde estos parámetros teóricos, ¿qué tratamiento otorga Moore al horror? ¿Cuál es la naturaleza de sus monstruos? O, si nos preguntamos por los principios rectores de la aproximación de Moore al género (como, personalmente, creemos que debe hacerse si queremos de verdad comprender algo científicamente, fuera del historicismo estricto), ¿cuáles son las *causas* del horror?

EL HORROR SOCIAL

Obras de Moore de ciencia ficción para *2000 AD* nº 270 (1980) y *Doctor Who* nº 51 (1981).

Antes de entrar en el estudio de *La Cosa del Pantano*, eje de la aproximación mooreana al horror, hay que especificar que Moore ya había jugado con monstruos en sus historias de principios de la década de 1980 para *Dr. Who* y la revista británica *2000 A.D.* (publicación fundamental en la historia del cómic por el número de autores prestigiosos que han salido de ella), si bien bajo una óptica de ciencia-ficción. En todo caso, estos trabajos fueron, junto a lo que escribió para otra revista británica, *Warrior*, lo que llevó al editor Len Wein a ofrecerle a Moore el guión de *La Cosa del Pantano*. Retomando la idea del horror en esta serie, podemos extraer sus pautas principales de un texto que escribió Moore acerca de su trabajo en *La Cosa del Pantano*:

En un siglo repleto de paradojas, una de las más desconcertantes es seguramente el meteórico ascenso del horror como género en la literatura, cine e incluso música, justo cuando cada día parecemos más conscientes de los horrores de la vida real

que nos rodea. Mientras caras de niños desaparecidos nos miran desde envases de leche, las colas para ver la última película juvenil de terror dan la vuelta a nuestras manzanas. Mientras el virus del Sida se extiende a través de la sociedad con estremecedora facilidad, nacido entre la gigantesca ola de ignorancia y prejuicios (...), [m]ientras nubes radioactivas viajan hacia Occidente y las pruebas nucleares inundan el cielo con hongos de humo venenoso**[8]**, bandas punk consumen la imaginería de las películas de terror con una violencia y ferocidad que en el mejor de los casos indica un desafío sin esperanza y en el peor un conformismo perverso y nihilista de la situación.

Nos guste o no, el horror es parte de nuestro entorno, de nuestra cultura, de nuestras vidas (...)**[9]**.

Está claro: el horror rodea nuestra cultura; es, en palabras de Moore, un "tótem" del siglo XX**[10]**. "Cuando lees algo en los periódicos que te afecta, te sientes inquieto, pero tienes que analizar tu reacción profundamente para saber por qué", dijo Moore acerca de su método de trabajo en *La Cosa del Pantano***[11]**. La primera pauta general del acercamiento de Moore al horror será, pues, su anclaje en la realidad social y política del mundo occidental contemporáneo; la realidad transformada en horror a través de los mecanismos del género.

El segundo principio rector del horror mooreano es, en realidad, aplicable a toda su obra: el planteamiento de un enfoque diferente del género en virtud de la propia naturaleza del cómic como medio artístico. Moore argumenta que el cómic presenta formas de expresión y "rasgos extraños y peculiares no compartidos por el mismo género [de horror]"**[12]**: por un lado, las grandes posibilidades que ofrece el ocuparse de una colección enmarcada en un universo de ficción dado (en este caso, el de la editorial DC Comics); por otro, la duración de las series, que dota de una historia potencialmente larga a los personajes. En una entrevista de 1984 Moore partía de la necesidad de renovar géneros como el de humor, el de aventuras o el de horror, dado que "lo que ha ocurrido gradualmente durante los últimos 30 o 40 años es que cada uno de esos géneros ha desarrollado gradualmente un arsenal de tópicos que han inundado y asfixiado totalmente los conceptos originales". En el caso del horror, el género ha sido reducido a una especie de fórmula: "Si un hombre lobo salta de detrás de un árbol y le aúlla a una chica, dará miedo". Pero, por supuesto, no es así... el *shock* del horror, y el parecido *shock* del humor, están basados en cierta medida en el reconocimiento repentino de algo totalmente extraño. Un hombre lobo que salta de detrás de un árbol es una imagen de almacén, hasta el punto de que no genera el más mínimo sobresalto en la mayoría del público"**[13]**.

Veremos que la solución mooreana a ese "arsenal de tópicos" consistirá en fundar el sentimiento del horror en la propia mente humana. En una entrevista de 1997 Moore expondrá ideas análogas a los principios que rigen *La Cosa del Pantano*, en este caso sobre su aproximación a la figura de Drácula y el subgénero de vampiros:

El principal problema de los vampiros es que se han convertido en un motivo

MADRIGUERAS (NOTICIERO A.M.)

Por Miguel Ángel Villalobos

-Casi parece que la actualidad *"mooreana"* se ha puesto de acuerdo con nosotros para encajar con este **"Especial Horror en Alan Moore"** que estás leyendo en estos momentos. El autor anunció en la pasada convención de comics **N.I.C.E**, celebrada el 22 de septiembre en Northampton, que está trabajando en la continuación espiritual de **"Neonomicon"**, que será también publicada por **Avatar Press**. Se titula **"Providence"**, estará ambientada en 1919 y serán diez números en los que se explorará todo lo que se encuentra bajo –y dio origen a- la obra de **H.P. Lovecraft**, que aparecerá como personaje. No se sabe mucho más al respecto, aparte de la aparición de otro personaje perteneciente al cuerpo de policía que es un gay judío dentro del armario. Según **Moore**, tratará el asunto de la inspiración tras los mitos de **Cthluhu**, pero hablando de otras cuestiones importantes en los años 20 como las presiones raciales. Seguiremos informando.

-Por supuesto la convención dio mucho más juego, aparte de este interesantísimo anuncio. En este enlace encontraréis numerosos videos del autor en la conferencia que dio en la convención, hablando sobre narrativa –que era el asunto principal del evento-, pero también de muchas otras cuestiones como **Will Eisner**, su etapa en **"2000AD"**, **Tom Huxley**, la censura en los comics o una amarga desmitificación de **Stan Lee:**

http://www.bleedingcool.com/2012/09/23/questions-and-answers-with-alan-moore-at-n-i-c-e/

http://www.bleedingcool.com/2012/09/23/an-hour-listening-to-alan-moore

repetitivo, lleno de clichés como los ojos rojos, los colmillos, el murciélago de goma colgando de una cuerda... lo que he intentado es hacer de Drácula algo desconocido. Le he despojado del castillo gótico, ubicándolo en un contexto moderno preocupante. El efecto, espero, es refrescar la paleta hastiada de vampiros del lector**[14]**.

Vampirismo en "The New European", publicado en *Vampirella / Dracula: The Centennial* en octubre de 1997 (Harris Comics).

Frente a la fosilización y estandarización de la mecánica de las historias de vampiros, Moore dice que en la historieta sobre vampiros "The New European", de 1997, intentó "restaurar algo del escalofrío sobrenatural del ser extraño [Drácula] haciendo de él un tipo de concepto desconocido"**[15]**. Esta insistencia de Moore en lo "desconocido" ("*unfamiliar*") es análoga a lo expuesto años antes sobre "el reconocimiento repentino de algo totalmente extraño", lo que demuestra la persistencia de su concepto del horror.

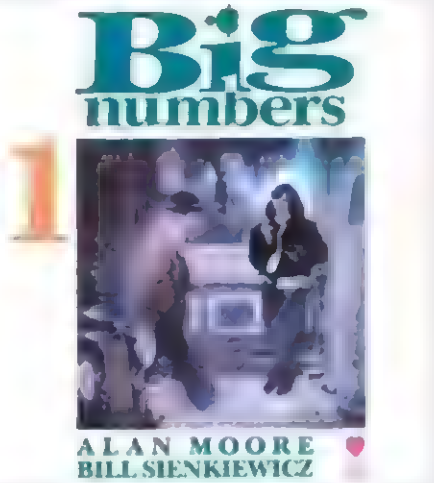
En realidad, los dos principios rectores del horror mooreano que mencionábamos más arriba se funden en la práctica: la auténtica novedad de *La Cosa del Pantano* radica en anclar la fuente última del horror en (a) la conciencia humana y (b) la cultura y la sociedad, escapando así de los tópicos del género. No obstante,

Moore también cumple con los cánones definitorios del género, y tenemos, por supuesto, muchos monstruos en la serie; sin ir más lejos, el mismo protagonista, la criatura vegetal conocida como "La Cosa del Pantano". Pero conforme Moore va desarrollando el personaje, tanto biológica como psicológicamente, se transforma en algo más que una criatura amenazante y repugnante, por citar los elementos definitorios de Noël Carroll: un ser de asombrosos poderes generado periódicamente por la propia Naturaleza para que actúe en épocas en que el mundo afronta crisis extremas. Para que quede patente que no es un mero montón de tierra y de hierba, uno de los personajes lo define como la única persona que conoce "que no es estúpida o cínica"**[16]**.

Lo mismo sucede con la mayoría de los monstruos que pueblan esta serie, cuya supuesta amenaza es en realidad un reflejo de problemas y mecánicas sociales, según los principios rectores mooreanos. Hay que especificar, en todo caso, que por realidad social y política no debemos entender sólo las cuestiones de ecología, racismo, etc. que veremos a continuación, sino también su dimensión más elemental: las relaciones humanas y, en general, la vida cotidiana. La idea de que el horror y la monstruosidad están en el corazón de lo cotidiano y en la gente con que convivimos ya fue anticipada por maestros del género fantástico como Kafka u Horacio Quiroga; en el caso del cómic de Moore, el "horror que subyace en estas historias", señaló el escritor Ramsey Campbell, "(...) puede irrumpir en cualquier

momento sin previo aviso"**[17]**. Se trata, hasta cierto punto, de algo parecido a lo que en literatura se ha denominado "neofantástico", por seguir la terminología de Jaime Alazraki (no por casualidad, uno de los más importantes estudiosos de otro de los pilares del género neofantástico: Jorge Luis Borges).

A través del discurso neo-fantástico se plantean posibilidades de percepción literaria que escapan al discurso realista. El relato neo-fantástico no se propone una descripción o representación causal de la realidad; busca, en cambio, establecer relaciones nuevas, que, aunque en apariencia niegan nuestro sistema de relaciones lógicas, propenden, en el fondo, a una expansión del *campo de posibilidades* de la lógica realista. Si sus mensajes resultan indescifrables es porque nos empeñamos en descifrarlos según un código que no es el suyo (...)**[18]**.



Número 1 de *Big Numbers*, publicado en abril de 1990 por Mad Love Publishing.

Lo neofantástico implica una apertura significativa, múltiple y ambigua, que atenta contra el mismísimo principio de identidad y de no-contradicción que sostiene a la razón. Por otro lado, el personaje más definitorio de lo neofantástico se aleja de los esquemas clásicos (monstruos, fantasmas, espíritus, etc.) y se acerca al antropocentrismo: el hombre y su situación en el mundo van a ser los nuevos objetos del género. Ya veremos que la visión que del horror tiene Moore está basada esencialmente en la conciencia humana; es, de alguna forma, de naturaleza ética. Por otro lado, la teoría de lo neofantástico responde a transformaciones en la gnoseología y en la ciencia que, en general, ponen en cuestión el orden racional. El desarrollo de la geometría no euclidiana**[19]** es una de esas transformaciones que abren múltiples posibilidades creativas. Hasta cierto punto, estas nuevas posturas científicas podrían relacionarse con lo que

Página del episodio mencionado: "Another Green World", en su versión española.

hoy se conoce como "Teoría del Caos"; no por casualidad, Alan Moore ha demostrado un gran interés en la caología y, de hecho, llegó a proyectar toda una serie basada en las matemáticas fractales: *Big Numbers*.

La teoría lovecraftiana del horror también participa de algunas de las implicaciones de lo neofantástico. Para Lovecraft, lo cósmico es el elemento o tipo definitorio del auténtico horror. El horror cósmico se basa en el miedo "ante la idea de mundos ocultos e insondables de extraña vida que pueden latir en los abismos que se abren más allá de las estrellas, o acosar espantosamente a nuestro propio planeta desde impías dimensiones (...)", y Lovecraft encuentra en Edgar Allan Poe, "deidad y fuente de toda la ficción diabólica moderna", al gran maestro del horror en el sentido citado**[20]**. Para Lovecraft, el verdadero horror debe contener atmósferas de miedo a fuerzas exteriores y desconocidas, a "los ataques del caos y de los demonios de los espacios insondables"**[21]** que transgreden las leyes de la Naturaleza; miedo, en otras palabras, a mundos y seres ocultos que violan el orden natural y científico. A esta lista de cultivadores del horror puede añadirse a Arthur Machen, que prefigura los repugnantes monstruos lovecraftianos y es un importante paso adelante en lo relativo al concepto del horror como algo agazapado tras las apariencias de la realidad conocida.

Alazraki señala a Kafka como el punto de partida contemporáneo de lo neofantástico; como en Kafka, el horror mooreano juega con criaturas extrañas que se cuelan por las rendijas de la realidad. "Algo ríe mientras se desenrosca bajo la cama. Algo susurra al bajar por las cortinas. Matt Cable es feliz en un cielo muy personal..."**[22]**, leemos en un episodio de *La Cosa del Pantano*. En otro episodio, "Another Green World" (título inspirado en un álbum del músico Brian Eno), Abby Arcane, amiga y futura compañera de La Cosa del Pantano, confiesa que "a veces imagina que la vigilan... que la rodea algo extraño y hostil"**[23]**. Así va gestándose una subtrama protagonizada por el marido de Abby, el mencionado Matt Cable, quien, tras una aparente normalidad, está poseído por una realidad plagada de monstruos lovecraftianos con los que Abby tiene alucinaciones. Se trata de una atmósfera parecida a la del extraordinario relato de Horacio Quiroga "El almohadón de pluma", donde una mujer es vampirizada sin saberlo por un extraño monstruo oculto en la almohada de su cama. Otro episodio de *La Cosa del Pantano* combina una atmósfera de irrealidad propia de la película *El resplandor*, de Stanley Kubrick, con elementos definitorios del genéro, como la repugnancia física (en este caso, un olor repugnante), y con la misma idea del horror cotidiano: por un lado, la realidad percibida, una normalidad aparente que es, en verdad, una alucinación; por otro, la auténtica realidad, poblada de *zombies*. Ambas realidades son mediadas por pequeños signos e intuiciones que van indicando que la situación no es tan "normal". Lo más horrendo de todo es que la protagonista se acuesta con su marido siendo éste en realidad un *zombie*, sin ella percibirlo. En definitiva, una realidad desestructurada donde se mezclan distintos planos, como la del neofantástico. Cuando la protagonista se percata de la verdad, las "sombras de la habitación se arremolinaron", escribe Moore, "y ella se agarró desesperadamente al

hilo de sus ideas, una luz negra en un paisaje aún más negro". El horror encubierto por la realidad cotidiana sale a la luz, "y sus sueños son cosas apestosas e insoportables..."**[24]**. En la citada entrevista de 1997, Moore dirá que "lo sobrenatural no concuerda plenamente con el resto de la realidad, y por eso asusta tanto"**[25]**.

La pesadilla, tanto en la literatura neofantástica citada como en los cómics de Moore, no suele estar oculta en una casa encantada, una mazmorra gótica o el laboratorio de un médico enloquecido, sino en un hogar cualquiera. Desde una perspectiva más general sobre el arte y el horror, Pedro Azara ha señalado que "el arte del horror contemporáneo, o el arte contemporáneo del horror, como todo arte contemporáneo, no revela nada, porque nada oculta. Todo está a la vista. Carece de trasfondo, de fin. Son expresiones que repiten la violencia diaria, muestras inútiles o redundantes"**[26]**. El cine contemporáneo ha reflejado esta transformación en el concepto de lo horrible. Roman Polanski intentó plasmar en su extraordinaria *La semilla del diablo* (1968) "una historia de terror que puede suceder aquí mismo, en la que los vecinos son gente normal y corriente", tratando de evitar la atmósfera tradicional del cine de terror. Otro cineasta que ha cultivado el género fantástico, Álex de la Iglesia, comentaba a propósito de *La Comunidad* (2000) que el terror "no es una cosa fantástica y extraña, sino lo que nos rodea. El monstruo es ese señor que te mira en el ascensor sin decirte nada todos los días o esa señora con la que nos cruzamos cada mañana cuando vamos a comprar el pan"**[27]**. Reflexionando sobre la violencia en el cine contemporáneo, Gérard Imbert observa que se ha pasado "de una violencia fácilmente localizable -formalmente codificada, con sus escenarios tópicos, sus «campos de batalla» y también sus géneros establecidos- a una violencia difusa (...) donde la figura del enemigo ha desaparecido, donde la violencia está por doquier, en forma de violencia urbana, amenaza latente"**[28]**, lo que podría relacionarse con la idea mooreana de que los códigos y escenarios del terror se han solidificado, haciéndose necesarias nuevas soluciones estéticas.

Moore también parece ser consciente de la cualidad transparente del horror moderno. Así, defendía la labor artística del dibujante Eddie Campbell en *From Hell* (una de las obras por las que Moore ha sido más laureado) explicando que el estilo de Campbell "crea un naturalismo sorprendentemente creíble, y parece que todas las escenas suceden en el mismo mundo -no hay una excursión repentina al «Mundo del Horror»-"**[29]**. No es necesario tal viaje a un mundo de horror, porque el horror ya circunda nuestra realidad. Algo parecido dirá Moore sobre el estilo moderno y claro del dibujante Gary Frank, elegido para ilustrar "The New European": el horror funcionará mejor sin la estética teatral del terror gótico. "Librándose de todos esos adornos de detalles góticos inútiles de mortajas y sombras, el horror se hace más espantoso", afirma el guionista británico**[30]**. Insertar lo horrible en un entorno claro y reconocible es más efectivo que apelar de nuevo a las escenografías góticas.

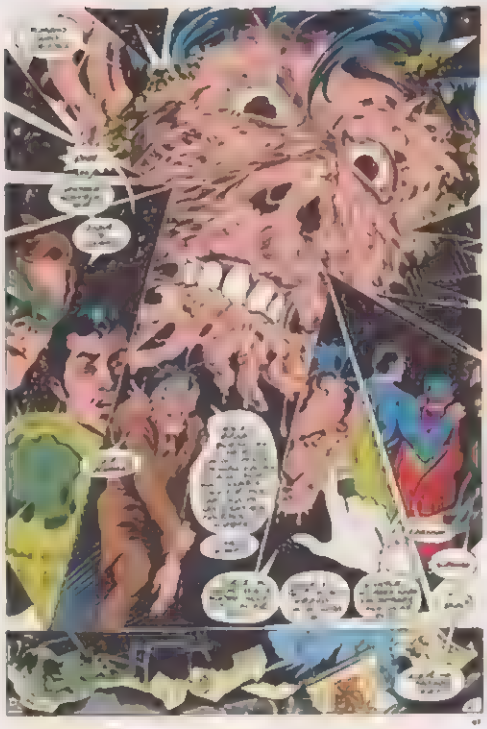
No obstante, la mayoría de las historias de *La Cosa del Pantano* trata cuestiones sociales que trascienden lo cotidiano. Tenemos, en primer lugar, al Dr. Woodrue, El Hombre Florónico, un científico que se ha transformado en un híbrido de humano y vegetal para el que las personas normales son "ganado" o "filetes" de carne; un hombre mutado que quiere ser una planta y cuyo deseo de fusión total con el elemento vegetal le lleva a la locura y el crimen. Pero no es un mero mutante psicópata. Paradójicamente, usa argumentos ecologistas (por ejemplo, las talas de árboles a los que considera "su gente") y dice que viene "a anunciar el milenio verde"**[31]**; es decir, intenta justificar el exterminio de la raza humana. Se trata de un rasgo clave en la escritura de Moore: nada es gratuito; incluso al mayor y más monstruoso psicópata se le dota de una psicología y unas razones. Lo clásico hubiera sido presentar a Woodrue como un monstruo que mata sin más; Moore hace de él un lunático con argumentos sacados de la cultura de su tiempo (recuérdese que *La Cosa del Pantano* se escribe en la década de 1980, en pleno despertar de la conciencia ecologista). "¡Destruye a las criaturas que nos destruyen, que destruyen la ecosfera con sus venenos y sus excavadoras!"**[32]**, es el tipo de mensaje que, según Woodrue, le comunica el mundo vegetal. ¿Podemos imaginarnos al Hombre Lobo racionalizando sus ataques debido a que algunas especies salvajes están en extinción? Poco probable. Pero Moore, al poner estos argumentos en boca del Hombre Florónico, plantea el peligro de todo radicalismo que no respete lo diferente, incluido el de la defensa de la Naturaleza. Como revela La Cosa del Pantano, el Hombre Florónico es en realidad una anomalía del Verde, un elemento peligroso para el mismo.

Como señaló Ramsey Campbell, Woodrue no es sino "el yo oscuro de La Cosa del Pantano"**[33]**. Para el Hombre Florónico, la humanidad es carne a sacrificar por el nuevo orden verde; para La Cosa del Pantano, una especie tan digna de protección como el mundo vegetal**[34]**. Simbólicamente, el Hombre Florónico le arrebata una sierra mecánica a uno de los lugareños del pueblo que pretende exterminar; una referencia intertextual explícita de Moore al cine *gore* de las décadas de 1970 y 1980, que se enriquece al ser relacionada con la tala de árboles: "La industria del cine ha canonizado este instrumento, ¿verdad?", dice Woodrue. "Películas de carne... donde el horror es hacer a los humanos lo que ellos hacen a miles con los árboles"**[35]**. El que hasta ahora había sido un supervillano secundario del universo de DC Comics se convierte gracias a Moore en un rico juego de espejos entre la cultura de su tiempo y determinados subgéneros del terror. La maestría de los dibujantes Stephen Bissette

Distorsión de los recuadros de las viñetas para romper la diagramación clásica. Página de la edición española de *Swamp Thing* 40 (septiembre 1985), publicada en *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 5, junio de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 19..

y John Totleben para el género queda plasmada en imágenes impactantes, donde el horror inherente a la "impureza" (que diría Carroll) del híbrido humano-vegetal se refuerza con la disposición irregular de las viñetas, articuladas como trozos rotos de cristal; quizá un correlato metafórico de la locura de Woodrue. En este punto, es interesante subrayar el uso frecuente en *La Cosa del Pantano* de viñetas irregulares de tipo triangular o pentagonal que rompen el esquema rectangular habitual de la viñeta historietística, así como el empleo de viñetas superpuestas, descentradas o con bordes difusos. Un uso que influye en la connotación de semas propios del género de horror, como el desequilibrio, el caos o el movimiento violento.

El principio de que la política y la sociedad sean los auténticos temas bajo el disfraz del género prosigue en la historia de Cara-Nuclear, un hombre transformado por desechos nucleares y residuos tóxicos. Cara-Nuclear podría ser un supervillano cualquiera de un cómic de superhéroes, pero Moore le dota de un alcance mayor al relacionarlo con la política nuclear, el discurso militarista y la propaganda anticomunista estadounidense: "¿Quién puede soportar todas esas tonterías sobre la salud y el movimiento antinuclear?", dice el personaje. "Estamos comprometidos con la energía nuclear. No podemos fingir que no existe... ¿«Energía natural»? Olvídala (...). ¡Necesitamos la energía nuclear!... ¡para la defensa! De [sic] las plantas nucleares se fabrican los missiles [sic] y todo eso... Ciérralas y acabaremos en una granja colectiva tragando vodka". Un buen resumen de los tópicos de la propaganda conservadora de principios de la década de 1980, pero dotado de una ironía feroz: "¡Estamos comprometidos!", grita Cara-Nuclear mientras la imagen muestra a un "americano" corroído por la misma energía que se supone ha de defender. Más irónico aún es que esta víctima de los residuos lleva puesta una vieja chaqueta militar**[37]**. La historia de Cara-Nuclear es un ejemplo evidente de cómo la política sirve de armazón de una historia fantástica: un mendigo transformado en una especie de contaminante radioactivo viviente tras beber agua expuesta a residuos nucleares, con una estética parecida a la de los monstruos de la ciencia-ficción post-apocalíptica (no hay que olvidar que el subtexto político es un recurso usado con frecuencia en la ciencia-ficción, género que en ocasiones se funde con el horror), y con el izquierdismo de Moore de fondo**[38]**: los residuos fueron vertidos en pozos por una corporación, en una mina abandonada a la que "sólo venían vagabundos y borrachos"**[39]**. Los abusos de estas corporaciones también son denunciados cuando intentan echar ilegalmente barriles tóxicos en el pantano. El peligro social, en fin, como una fuente de horror.



Jason Woodrue, el Hombre Florónico. Página de la edición española de *Swamp Thing* nº 24, abril '91, publicada en *Clásicos DC* nº 25. Traducción de Ernie Bilitz, p. 47.

La historia "Pog", homenaje a la serie de historietas *Pogo*, de Walt Kelly, incide especialmente en lo social y político. Está protagonizada por unos extraterrestres expulsados de su planeta por los horrores causados por "animales solitarios": violencia, intolerancia, genocidio, canibalismo y experimentos médicos que recuerdan claramente a los del Tercer Reich (y que también están presentes en *V de Vendetta*, una de las principales obras de Moore). El líder de los pequeños y afables extraterrestres, el capitán Pog, cree que su búsqueda de un planeta sin crueldades ha finalizado al llegar a la Tierra, pero no es así. "Pog" se publica en 1985; un año después sale a la luz una historia de Moore sobre los Green Lantern Corps (superhéroes de DC Comics) donde se habla de un mundo parecido, lleno de indescriptibles máquinas de tortura y cuyos regentes (de apariencia monstruosa, por supuesto. Es difícil encontrar otra historia de Moore con monstruos tan repugnantes físicamente como los que dibuja aquí Kevin O´Neill) son "esencias (...) inmortales cuyas crueldades eran demasiado sofisticadas para sus formas mortales"**[40]**, tienen poder absoluto y su imperio se llama "imperio de lágrimas". La monstruosidad física, en este caso, nunca puede alcanzar los niveles de horror a los que llega la crueldad; en otras ocasiones, lo físico es un reflejo de lo moral (Oscar Wilde ya exploró el tema en *El retrato de Dorian Gray* -1891-); en cualquier caso, la idea de la monstruosidad física como materialización del horror social o ético es una pauta recurrente en el tratamiento mooreano del horror.

La historia titulada "La maldición" es, a nuestro juicio, la cima artística de Moore en *La Cosa del Pantano*. Fuera de sus excelencias técnicas, es probablemente la narración donde puede verse con mayor claridad el anclaje social y político del horror: el "monstruo" del episodio es una mujer, Phoebe, que se transforma en un licántropo, una Mujer-Lobo. De entrada, el que sea una mujer ya implica una innovación en el arquetipo del "Hombre"-Lobo, pero es el nivel más superficial en la revisión de este arquetipo del horror. La Mujer-Lobo no quiere asustar a nadie, ni devorar víctimas indefensas; lo que quiere es escapar del "vergonzoso lugar" que han construido para ella: una cultura machista donde la mujer es poco más que un objeto, una cultura erigida en torno a la vida del ama de casa, la cultura del consumo y la publicidad (en una viñeta se ve un paquete de compresas "Feminex"

con el eslogan "Tu libertad"), el culto a la imagen y la belleza física, el matrimonio (su marido es un imbécil y un machista), el mercado de la pornografía (donde la mujer es, más que en ningún otro sitio, un mero objeto) y, en general, el milenario sometimiento de la mujer a través de las culturas. Tras su mutación en lobo, Phoebe destruye los espacios de la cultura de la dominación (el hogar –incluido un buzón donde puede verse una carta publicitaria que reza "¡Señoras! ¡Podrían ser ganadoras!"–, una tienda de vestidos de novia, una tienda de pornografía y un supermercado), pero la única sangre que hay en el episodio es precisamente la de esta víctima del "vergonzoso lugar" diseñado por la cultura masculina: al final, se suicida empalándose en una hilera de cuchillos de plata puestos a la venta en un supermercado, cuchillos publicitados con el texto "¡Buenas noticias para las amas de casa!". Las implicaciones simbólicas (las formas fálicas de los cuchillos sobre los que se inmola la mujer) e intertextuales (cuchillos de plata, que es la sustancia letal para los licántropos) son, por otro lado, evidentes.

En resumen, el horror no radica en el monstruo de la historia (que es una víctima), sino en la cultura y la sociedad que rodean a las mujeres de la historia. Como ha dicho Moore, con "La maldición" los autores no sólo pretendían sorprender, sino expresar una opinión, una idea**[41]**.

Un tema tan estadounidense como el del racismo no podría quedar fuera del escrutinio de Moore. La historia "Fruto extraño" comienza con un toque de ironía macabra a lo E.C. Comics y con uno de los elementos propios del horror de esta editorial, los *zombies*, pero adopta inmediatamente una óptica distinta a la de las versiones contemporáneas del tema *zombie* (por ejemplo, la de los caníbales del cine de George A. Romero), ya que el despertar de los *zombies* se transforma en un alegato social contra el racismo entre lo irónico y lo siniestro. Los *zombies* quieren "liberarse de esa tierra (...) donde la injusticia enterrada envenenó las raíces del mundo y todas sus culturas". El racismo es lo que genera el horror físico de la historia, "emociones... tan crueles y violentas que han dejado su huella... hasta en la tierra..."**[42]**. De hecho, la trama de la historia se basa en una posesión por parte de espíritus que reviven el despellejamiento de un esclavo negro a manos del dueño de una plantación de Louisiana en el siglo XIX. La trama se presenta en el número anterior, "Costumbres del sur" (título que habla por sí solo): en 1842, el dueño de la plantación manda despellejar vivo al amante negro de su prometida (la violencia del racismo es así llevada al límite); más de un siglo después, el racismo persiste en

algunos de los actores que protagonizan una serie de televisión en la misma plantación. Lo que también ha persistido es el aura de maldad de aquel crimen: la plantación es invadida gradualmente por una presencia que va poseyendo a los protagonistas y haciendo que reproduzcan palabra por palabra y acto por acto lo que ocurrió allí hace más de un siglo. En esta historia de *La Cosa del Pantano*, el origen de la realidad "X" que invade la realidad "Y" no es puramente extraterrestre o paranormal, como suele ser habitual en la cultura de masas; es en parte (y mediante el género fantástico) consecuencia de la depravación individual y social. En palabras de Moore, es el sueño de un lugar que rememora "viejos horrores"**[43]**.

Una vez más, la sensibilidad neofantástica de Moore sale a la luz, pues el tema de la invasión gradual de una casa ya fue anticipado en la literatura fantástica por autores como Julio Cortázar, y tiene otro magnífico precedente cinematográfico en *El resplandor*, de Kubrick**[44]**. Y aunque los dos capítulos de esta historia están recorridos por la imaginería del horror vudú y la magia de la cultura negra de Louisiana y el sur de Estados Unidos (*zombies*, calaveras, muñecos de vudú, sacrificios de aves, nombres en francés, timbales), lo que realmente vertebra estos números de *La Cosa del Pantano* es, una vez más, la idea de lo social como fuente del horror**[45]**.

"Ghost Dance", "Baile de fantasmas", narra un cuento de fantasmas protagonizado por las víctimas de la cultura de las armas estadounidense que sigue en buena medida la trama de *El resplandor* de Kubrick: de nuevo, la invasión gradual de una casa por espectros del pasado. La casa está poseída por cientos de víctimas de la violencia que recorre la historia de Estados Unidos: personajes envueltos en duelos del *Western*, indios masacrados, víctimas de pelotones de fusilamiento, y hasta manadas de bisontes abatidos por cazadores. Todos ellos víctimas de rifles Cambridge: "las balas Cambridge", se dice en un momento de la historia, "hicieron un país"**[46]**.

Todas estas figuras, excepto la del Hombre Florónico, están incluidas en una saga titulada, no por casualidad, "American Gothic", "Gótico americano", que es en realidad, bajo el desfile de vampiros y licántropos, un ataque demoledor a las peores lacras de la cultura estadounidense (y por extensión, diríamos, a las del mundo occidental en general): el horror de la energía nuclear, el machismo, el racismo, los *serial killers*, la violencia del *Western* y la cultura del *cowboy* (que se proyectan sobre la cultura de las armas)... Puede pensarse que son

lacras antiguas, pero a lo largo de "American Gothic" queda muy claro que el horror no consiste en *zombies* y fantasmas del pasado que vuelven a la vida, sino en un fenómeno persistente en la sociedad. Al fin y al cabo, el nombre de la saga está sacado del famoso cuadro de Grant Wood que, según suele decirse, plasma a la perfección el espíritu de la

América profunda; la respuesta de Moore sería que esa América profunda está llena de horrores. Y aunque se supone que los acontecimientos de "American Gothic" responden a una conspiración de brujos suramericanos que fomentan el horror por todo el continente, no es menos cierto que lo más jugoso de *La Cosa del Pantano* subordina lo metafísico y las fuerzas externas a las pesadillas de la sociedad y al interior de la conciencia humana. Así resume el protagonista todos estos hechos al final de "American Gothic": "He visto... seres humanos... encerrados en un sombrío círculo... de dolor y castigo... sexo contra sexo... raza contra raza... generaciones perdidas... en un laberinto de muerte y culpa... he visto monstruos humanos... regocijándose... en la insensatez que ven en la vida... matando sin motivo..."**[47]**.

Desde una perspectiva histórica, Moore no ha sido el primero en utilizar el género fantástico y de horror para deslizar una crítica social progresista. La misma E.C. Comics publicó historietas que "no dudaban en criticar el racismo imperante en los EE.UU., ni la violencia policial, ni el clasismo, ni el individualismo exacerbado, ni el intervencionismo militar en Corea, ni la corrupción política, ni cualquier aspecto que les pareciera criticable"**[48]**. No obstante, no lo hacen de forma sistemática como Moore, sino en números aislados. Además, en Moore lo social es mucho más que un recurso puntual a emplear en un género determinado: la reflexión sobre la sociedad es un tema fundamental que recorre toda su obra (probablemente, es el tema más importante de su producción). En el caso de *La Cosa del Pantano* podría decirse que, de la misma forma que el homenajeado cómic de Kelly, *Pogo*, fue un reflejo de la sociedad estadounidense de su época, los episodios de Moore suponen una formidable crítica y un espejo de la sociedad de su tiempo.

El propio Moore nos ofrece en una entrevista con Jonathan Ross otra clave que verifica nuestra hipótesis de que la crítica política y social está en la base de la motivación de *La Cosa del Pantano*. Reflexionando casi veinte años después de empezar a trabajar para DC, Moore piensa que la línea de cómics *Vertigo* publicada por esa editorial, "su atmósfera, su ética, o lo que sea, parece estar basada en el mal humor que tenía hace unos 18 años (...). Estaba un poco molesto, ya sabes, sobre la política en general, debido a la etapa de Thatcher"**[49]**, y no hay que olvidar que *La Cosa del Pantano* fue una obra de influencia determinante en la creación de *Vertigo*[**50**]. De la misma forma que *Watchmen*, una de las obras capitales de Moore, era en parte un alegato contra la política de Ronald Reagan, puede conjeturarse que obras como *La Cosa del Pantano* (y lo mismo puede decirse de *V de Vendetta*) responden a una reacción negativa contra el thatcherismo; en definitiva, una reacción básicamente política.

-AVATAR RESUCITA FASHION BEAST. *La editorial Avatar continúa con su tarea de resucitar en versión "comiquera" toda rareza salida de las manos del maestro. Ahora le toca el turno a* ***"Fashion Beast"****, el guión cinematográfico que* ***Moore*** *escribió bajo el mecenazgo de* ***Malcom McLaren*** *y que nunca entró en producción. En el número uno de nuestro* ***"EMBRYO"*** *podéis encontrar un reportaje sobre la historia de este proyecto, pero ahora os presentamos el material promocional que* ***Avatar*** *ha publicado – en forma de texto y como "preview"- de esta adaptación, nuevamente realizada por* ***Antony Johston****, que ya adaptó* ***"Nightjar"****,* ***"El Lagarto Hipotético"*** *y otros textos de* ***Moore****. Aquí os presentamos la nota de prensa de Avatar traducida, declaraciones de* ***Johnston*** *y del propio* ***Moore****, así como un avance gráfico.*

Nadie ha redefinido el campo del comic como ***Alan Moore*** *en los años ochenta, y 1985 fue uno de los años más creativos de su carrera. Llevó* ***"Saga of the Swamp Thing"*** *a nuevos niveles de horror y brillantez. Presentó al mundo a* ***John Constantine****, un mago y después un* ***"Hellblazer"****. Dejó suelto a un terrorista en las calles del Londres fascista en* ***"V de Vendetta"****. Mientras tanto, entre bambalinas, trabajaba en su obra magna,* ***"Watchmen"****, y también en la última historia de* ***Superman*** *"clásica", "¿Qué le ocurrió al hombre del mañana?"*

LA PESADILLA INDIVIDUAL

Moore declaró en 1985 que su objetivo era añadir, junto a los dibujantes, "una gran dosis de profundidad emocional y realismo" a las historias de horror; producir en la gente "impresiones (...) que no son percibidas muy a menudo" si se comparan con el "nivel más superficial de entretenimiento" que buscan otras historias**[51]**. Un año antes, el guionista había señalado en una entrevista lo siguiente:

En concreto, cuando me aproximé a *La Cosa del Pantano* encontré algunos problemas. El primero es que el concepto original del personaje que crearon Len [Wein] y Berni [Wrightson], que funcionó perfectamente a principios de los 70, no podría funcionar para el público de los 80. El público ha cambiado, su ambiente ha cambiado, y su noción del horror ha cambiado (...). Por ejemplo, un gran porcentaje de nuestro público tiene hoy día acceso a equipos de vídeo. Si lo desean, pueden ver con entusiasmo películas en las que a una mujer le arrancan los pezones con unos alicates. A un nivel más aceptable, pueden ver *La Cosa*, de John Carpenter y contemplar una vívida y desagradable rareza mucho más real e imaginativa que nada que se haya experimentado en el cómic... a pesar de la idea de que el cómic tiene un "programa ilimitado de efectos especiales". Es decir, el problema es que mientras podríamos aproximarnos a ese programa ilimitado de efectos especiales con nuestras líneas sobre el papel, gente como Spielberg y Lucas *tienen* realmente un programa ilimitado de efectos especiales (...). En mi opinión, las únicas áreas en que podemos competir con éxito se encuentran en las novedades que podemos ensayar con nuestra narrativa, que no pueden ser duplicadas completamente por otros medios, así como en la medida, profundidad e importancia de nuestras historias (...). Con *La Cosa del Pantano* estamos haciendo todo lo que podemos para construir historias que tengan algún tipo de resonancia humana real en el alma humana y algunos momentos de genuina intranquilidad**[52]**.

Esto nos lleva a la segunda dimensión del acercamiento mooreano al género de horror, que complementa el aspecto social. Si los tópicos clásicos del género están fosilizados y la violencia extrema del cine *hardgore* es difícil de superar, habrá que buscar esa "resonancia humana" de la que habla Moore: la preeminencia, en suma, de lo psicológico, como han demostrado en las últimas décadas obras maestras del terror como la ya citada *La semilla del diablo* de Polanski, si bien se trata de una constante del género desde (al menos) Edgar Allan Poe. Como recordaba Jorge Luis Borges, cuando Poe fue tildado de discípulo de los románticos alemanes contestó que "el horror no llega de Alemania; llega del alma"**[53]**. El mundo de Poe es un universo de obsesiones monomaníacas, de fenómenos que repugnan a la razón, de actos sádicos que bien pueden responder al título de uno de sus relatos, "El demonio de la perversidad".

En este punto también podemos citar a Lovecraft, para quien "[l]a única prueba de lo verdaderamente preternatural es la siguiente: saber si despierta o no en el lector un profundo sentimiento de pavor, y de haber entrado en contacto con esferas y poderes desconocidos (...)"**[54]**. En otras palabras, la definición lovecraftiana de la

literatura de horror depende de los *efectos*, de las emociones despertadas en el receptor, de la misma manera en que Moore pretendía conseguir una "resonancia real" y "momentos de genuina intranquilidad" con sus historias.

La idea de la naturaleza psicológica del horror como trasfondo del puro miedo físico a lo sobrenatural se materializa en distintas ocasiones en *La Cosa del Pantano*; por ejemplo, en los horribles sueños que tiene el protagonista en uno de los episodios al saber que no es humano. No obstante, la figura central en el caso del horror psicológico es el monstruo llamado "Rey Mono", una especie de vampiro psíquico que se alimenta del miedo infantil y es capaz de mutar (como el miedo) en mil formas lovecraftianas, según sea el horror del niño que sufra su ataque. Además, su aparición cumple con cánones del género como la repulsión física que causa el monstruo, y no sólo por su aspecto, sino también por el "asco" que provoca su olor. Además, se trata de un monstruo que ejemplifica a la perfección lo que señalábamos sobre el neofantástico: se dice que el Rey Mono penetró "con garras y dientes" en "nuestro mundo de cordura y razón"**[55]**. En la estela de Kafka, Borges o Cortázar, lo que Moore plantea de nuevo es un mundo por cuyos intersticios se cuelan dimensiones ajenas a la razón. El monstruoso Rey Mono que desafía los límites y la estructura de la realidad no chupa sangre, ni devora a la gente, sino que se alimenta del *miedo* de los niños, como ya hemos dicho. Este vampiro psíquico es producto del "sueño de la razón", como insinúa Moore al cerrar el capítulo con una reproducción del grabado de Goya *El sueño de la razón produce monstruos* junto al rostro del Rey Mono. El episodio "La hora de correr", en la misma historia del Rey Mono, apunta a los miedos más profundos: los infantiles, reforzando así la idea de horror psicológico. Como señalaba Henry James en una de las novelas pioneras del terror psicológico, *The Turn of the Screw*, *Otra vuelta de tuerca* (1898), los cuentos de fantasmas y apariciones tienen un mayor impacto emocional si hay niños de por medio**[56]**. "No hay palabra que describa el miedo de un niño", repite Moore en la primera página del episodio (se trata de una cita del guión de James Agee para *La noche del cazador*[57]). Es uno de los episodios más terroríficos de *La Cosa del Pantano*, desde el título (la "hora de correr" es un elemento imprescindible en todo *film* de horror que se precie) a descripciones del miedo como "un gusano gordo y oscuro que se retuerce en los intestinos"**[58]**, pasando por niños autistas que atacan a sus cuidadores o un monstruo introducido en este mundo por un tablero *ouija*. El Rey Mono, desde la perspectiva del género, es muy interesante y hasta innovador: si usualmente los monstruos del género de horror *provocan* miedo, el Rey Mono se *alimenta* del horror que genera, sacando a la luz los miedos más profundos de cada individuo al que se acerca: "Comía miedo. Vomitaba miedo. Vivía del miedo. Y mataba con miedo"**[59]**. En otras palabras, el monstruo es un reflejo de las experiencias de cada cual.

El horror de los abusos. Página de *Clásicos DC* nº 27 [no se indica el traductor], p. 20

De este modo, tenemos el principal sema del género, el miedo, personificado. Lo más espantoso del capítulo es ver, mediante las excelentes ilustraciones, los distintos miedos de los niños víctimas del monstruo. En uno de ellos se verifica de nuevo el carácter social del horror mooreano, derivado de aberraciones éticas en este caso. El miedo que el Rey Mono encuentra "más grande", "más delicioso", "más intoxicante"**[60]** es el de una niña que ve a alguien diciéndole "Mamá no lo sabrá"; evidentemente, un caso de abuso sexual infantil que se transmuta en una imagen del violador no menos espeluznante. El miedo, en consecuencia, no es sólo una reacción de repulsa a un vampiro o un *zombie*; el miedo más profundo es psicosocial y está enraizado en las experiencias (infantiles o no) más espantosas. La representación visual de estos horrores a lo largo del episodio es puramente lovecraftiana, lo que supone un interesante contrapunto de horror físico al horror moral.

Hemos hablado de aberraciones éticas. Efectivamente, Moore cuenta entre las causas del mal y el horror determinadas conductas y rasgos de la personalidad escasamente dignos. La debilidad es uno de ellos: Matt Cable, acusado por Abby de débil y corrupto, le dice a La Cosa del Pantano que "no existe la maldad, Alec... ninguna oscuridad reservada a demonios y monstruos. Sólo existe la debilidad... hice una elección..."**[62]**. Aquí está la clave, una vez más: la pesadilla no es patrimonio de amenazas externas, sino que depende de las elecciones humanas, de la conducta, cuyos efectos negativos se transforman en horrores materiales (es decir, en monstruos) con consecuencias no menos horrendas para el que los causa y para otras personas. John Constantine, un famoso personaje de DC Comics creado durante el periplo de Moore en *La Cosa del Pantano*, afirma en el episodio "La hora de los cuervos" que estuvo en prisión "en una celda con un tipo que violó y torturó ancianas. Apestaba. No de sudor o suciedad. A maldad"; el mismo "olor" que Constantine percibe en la guarida de La Brujería, el grupo suramericano de conspiradores que está detrás de los horrores de "American Gothic"**[63]**. La debilidad que torturaba a Matt Cable aparece en este episodio en forma de la ambición que lleva a una amiga de Constantine, Judith, a traicionarle a él y a La Cosa del Pantano, coadyuvando así en el horror de La Brujería.

Otro ejemplo se encuentra en la visión que del infierno nos ofrece Moore en el *Annual* #2 (1985) de *La Cosa del Pantano*. Estéticamente, parece una mezcla de las criaturas de Lovecraft y los mundos que el dibujante Steve Ditko creó para el

Doctor Strange de Marvel Comics; éticamente, es un lugar de pura maldad donde "hay criaturas que arrancarían las alas de los ángeles para salir de su aburrimiento"; metafísicamente, es un lugar creado por la Humanidad, no por Dios, "en una vida de locura irracional" y mediante faltas como la codicia, la soberbia y el desamor**[64]**. Esta visión del infierno reaparece en episodios posteriores de *La Cosa del Pantano* como "Reunión", donde el averno se caracteriza por "la penitencia sin redención", entre otros atributos poco agradables, y con las habituales imágenes repugnantes. La culpa y el remordimiento, podría interpretarse, son lo que conduce a los más espantosos horrores.

La conclusión es clara: el horror procede en última instancia de la conciencia y/o la conducta humanas. La conciencia individual contiene el infierno en su interior, y el horror es un reflejo (amplificado y mediado por lo monstruoso) de la misma. Esta concepción de lo infernal persiste en la obra del guionista británico Neil Gaiman**[65]**, uno de los autores más renombrados del género de terror en la década de 1990, que no ha ocultado su admiración y pasión por la obra de Moore (*La Cosa del Pantano* en particular), la cual ha ejercido un indudable magisterio en él. En uno de los números de la serie escrita por Gaiman *The Sandman*, leemos que unos personajes "hacen lo mismo que siempre hicieron. Se lo hacen a sí mismos.

Eso es el Infierno"**[66]**. Una definición, como puede comprobarse, en consonancia con algunos aspectos clave de *La Cosa del Pantano*.

En suma, la conciencia de la degradación moral es lo que canaliza en ocasiones el horror social. En la historia de Cara-Nuclear, por ejemplo, el auténtico horror no es contemplar el aspecto del mutante, ni los efectos de su radioactividad; el horror (ético y, por sus causas, social) es la escena donde Wallace Monroe, un ex-empleado de la compañía causante de los vertidos tóxicos, obsesionado por los crímenes ecológicos que ha encubierto, huye ante la ironía cruel de que su mujer, embarazada, también ha sido contaminada por Cara-Nuclear (para más inri, la chica es una persona bondadosa y humanitaria). El auténtico horror es ver a Monroe retrocediendo, alejándose de su esposa, casi enloquecido: "No puedo soportar tu mirada", le dice a la mujer en voz interior. "Dí la vuelta y empecé a correr... sabiendo que nunca me detendría"**[67]**. Huir y no detenerse nunca... ¿cabe acaso mayor pesadilla? Esta idea de pesadilla infinita está también presente en la ya citada "Reunión", historieta que muestra el averno. Como en el caso de Matt Cable, el horror está en la conciencia, en el remordimiento. Y más horror aún produce pensar en cómo puede afectar la radioactividad al niño que la esposa de Monroe porta en su vientre.

La saga "American Gothic", que comienza justo después de la historia de Cara-Nuclear, también participa del principio de que el auténtico horror radica en la conciencia; más aún, es su principio rector. En la historia sobre el racismo del sur de Estados Unidos, uno de los personajes racistas que son poseídos dice hacia el final lo siguiente: "¡Esta pesadilla... este horror! ¡Miré en su interior, Billy, y... ¡... y me reconocí!"**[68]**, con lo que el elemento social (racista) y el psicológico y ético (la reacción conductual ante ese elemento) se imbrican. En el número titulado "El retorno", que va generando una atmósfera basada en la anticipación del regreso de una poderosa fuerza apocalíptica, el Mal venidero es identificado por cada personaje con su idea particular del mismo (Satán, un monstruo lovecraftiano, etc.) y, en concreto, se explicita que esta pesadilla depende de la psique humana: "Para generar la energía necesaria deberán aumentar la creencia en el mal de toda la humanidad", dice uno de los personajes acerca de los conspiradores que planean traer el apocalipsis. "Sí, eso es lo que van a hacer. Es obvio", responde otro. "Usarán los clásicos monstruos... hombres-lobo, vampiros, casas encantadas, sueños..."**[69]**. Palabras reveladoras que prefiguran una América corroída por la creencia de sus habitantes en lo espantoso (ese es el "Gótico americano", generador del mal cósmico o, al menos, imán de los horrores que van surgiendo por toda América**[70]**) y, lo que es más destacable desde una perspectiva atenta a la historia del género, conciben las figuras clásicas del horror no como un detonante *per se* de la pesadilla o un fin en sí mismo que lleva a la gente a gritar y a esconderse, sino como la mera materialización (ahí entra el elemento fantástico: lo *monstruoso*, que define el concepto de *horror*) de las pesadillas de la conciencia. Lo que hace Moore es trasladar el origen real del miedo a la mente humana, a las creencias y experiencias del sujeto, más que a un objeto externo (las figuras clásicas del género: licántropos, vampiros, etc.) que, en todo caso, cumple una función instrumental. En otras palabras, la clave es que la oleada psíquica de horror ante lo que se encuentra en el alma humana (o en la sociedad) es lo que genera la monstruosidad, en vez de una monstruosidad que provoca, según los patrones clásicos, un sentimiento de horror. Una historia que sirve de intermedio a "American Gothic", "Fruta del cielo", verifica esta teoría. Dos personajes comen el mismo producto alucinógeno, pero sus visiones son muy distintas. Uno contempla un océano de amor y vida; el otro, un infierno plagado de horrores. No es casual que el segundo personaje esté motivado por el egoísmo y la crueldad, mientras que la chica que percibe amor y vida está motivada por estos mismos sentimientos.

La percepción del horror. Página de la edición española de *Swamp Thing* N.º 43 (diciembre 1985), publicada en *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 7, agosto de 1989. Traducción: Dunia Gras, p. 28.

Una vez más, el infierno (o el paraíso) está en el alma humana, y el horror (o el placer) es percibirlo de forma amplificada. "Una ciudad, un continente, todo un planeta lleno de tortura, locura (...)", dice el sujeto que percibe el horror, palabras ilustradas por las imágenes de Stan Woch y Ron Randall que muestran un panorama dantesco con cuervos carroñeros y niños quemando vivo a un perro. La sustancia alucinógena no hace sino amplificar "lo que ya hay en una persona"**[71]**; el elemento catalizador o mediador de esta amplificación de lo moral es lo fantástico.

Fuera de "American Gothic" existen también excelentes muestras de cómo el horror físico es un mero soporte o representación de su fuente, la conciencia. Las espantosas descripciones del desbaratamiento del mundo artificial e ilusorio creado por La Cosa del Pantano en el episodio "Mi cielo azul", a medio camino entre el cine de David Cronenberg y el *gore*, son un reflejo de la conciencia de estar absolutamente aislado en un planeta vacío y de la locura que ha llevado al protagonista a intentar reconstruir una alteridad ilusoria: "¿Cómo? ¿Cómo... me he construido... esta cárcel? Este purgatorio..."**[72]**. La idea es crucial: la mente puede generar su propia pesadilla, su propio "purgatorio", y la expresión de La Cosa del Pantano en la página citada lo dice todo al respecto. En otras palabras, la decadencia, la monstruosidad y la repulsión física son meros trasuntos materiales del descubrimiento de un hecho mental o conductual repugnante a la razón (la palabra "locura" aparece a menudo en "Mi cielo azul") o a la ética (como ya vimos en los personajes de Matt Cable, el Rey Mono, etc.). En una de las últimas historias de Moore para la serie, "Toda carne es hierba", el género de ciencia-ficción envuelve una situación monstruosa y basada en la conducta y la conciencia humanas. El espíritu de La Cosa del Pantano llega al planeta "J586" y se materializa en formas vegetales, pero encuentra un gran problema: esas formas ya son sensibles e inteligentes, generándose así una amalgama corporal (interpretable como una versión vegetal de Lovecraft) que destruye el *principium individuationis* y crea un espacio donde todas las conciencias coexisten y se (auto)contemplan de forma transparente. "El cielo y el infierno estaban en su interior"**[74]**, sentencia Moore. Roto el principio de individuación, todo sale a la luz en este amasijo de cuerpos y conciencias vegetales. La soledad, el desamor o la amargura son la base de las experiencias que tienen algunos de los vegetales inteligentes absorbidos por La Cosa del Pantano.

"He visto la maldad... la crueldad con la que destruye... y la culpa que genera...", dice La Cosa del Pantano en la conclusión de "American Gothic". Esta idea del mal como suma de crueldad y arrepentimiento (de nuevo, la conciencia) es, en definitiva, el trasfondo de las monstruosidades mooreanas. "Quizás... la maldad... es el humus formado por la virtud [de nuevo, la ética]..." cuando la virtud se ha acabado, expresa el monstruo, si bien "... quizás... de esa oscuridad... la virtud... renazca... más fuerte..."**[75]**.

El infierno mental. Página de la edición española de *Swamp Thing* 56 (enero 1987), publicada en *La Cosa del Pantano*, segunda maxiserie de 12 episodios, nº 5, julio de 1991. Traducción de Carlos Mayor, p. 30.

La Cosa del Pantano no es sólo una obra innovadora en el cómic de horror. Hasta cierto punto, y aunque no nos detendremos demasiado en ello, es también un compendio de muy distintas influencias del género procedentes de diversos ámbitos artísticos. Así, y para no desentonar con los clásicos, en esta obra hallamos *zombies* putrefactos llenos de gusanos y moscas, personas que se transforman en animales y todo tipo de criaturas repugnantes e insectos monstruosos. En general, y como tantas otras obras de Moore, *La Cosa del Pantano* es un auténtico tejido transtextual plagado de citas e influencias de todo tipo, desde el horror psicológico hasta la reelaboración de las figuras clásicas del género, pasando por el *gore*, Lovecraft**[76]** o la cotidianeidad macabra de los cómics E.C. Y, por supuesto, todo tipo de temas de actualidad que revelan la condición última del miedo: los horrores de la sociedad y la política humanas. En cuanto al aspecto estético, uno de los principales dibujantes de la serie durante la estancia de Moore como guionista, Stephen Bissette, además de estar especialmente interesado en el cómic de terror y el dibujo de monstruos, apuntaba entre sus influencias a los dibujantes Neal Adams, Richard Corben, Berni Wrightson (el creador visual de La Cosa del Pantano), Gene Colan (de estos dos últimos pueden provenir los inquietantes claroscuros del dibujo de la serie) o Frank Miller (de quien probablemente adapta Bissette los tipos de viñetas alargadas), así como "las texturas de los films de David Lynch y David Cronenberg"**[77]**. De Cronenberg, señalaríamos, adoptan Moore y Bissette la idea de la Nueva Carne, las mutaciones biológicas y cierta repugnancia visual**[78]**; de Lynch, la inquietante atmósfera de su cine neofantástico: un mundo extraño con puertas a otras dimensiones que pueden abrirse en cualquier momento. A Cronenberg y Lynch puede añadirse otro maestro del cine fantástico contemporáneo, John Carpenter (ya vimos que Moore cita *La cosa* como ejemplo de terror "real e imaginativo") y su mezcla de Lovecraft y horror

psicológico. Por nuestra parte, añadiríamos a estas influencias estéticas la de Graham Ingels, uno de los dibujantes más personales y admirados de E.C. Comics (lo que supondría un referente transtextual dentro del contexto del cómic de horror), que tiene una posible reminiscencia en las figuras retorcidas y barrocas y en el dinamismo desgarrado de Bissette y Totleben.

Y no sólo son las influencias estéticas las que hacen de *La Cosa del Pantano* un catálogo del género de horror. Las técnicas narrativas y visuales también juegan un papel importante. Así, por ejemplo, encontramos la técnica de adelantar e insinuar el final, clásica en el género de suspense y terror, y que en algunos episodios adopta una forma simétrica, como en los cuentos de Borges.

OTROS MONSTRUOS

Tras "American Gothic", el tono de horror en *La Cosa del Pantano* se relaja bastante y cede paso a otros temas. Nos centraremos, por consiguiente, en otras obras de Moore donde el horror hace acto de presencia.

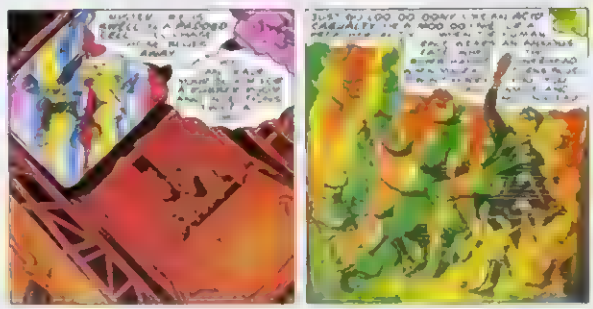
Portada de la obra *La broma asesina*.

Si bien no puede encajarse estrictamente en el género de horror, la novela gráfica *The Killing Joke, La Broma Asesina* (1988), se acerca bastante al mismo (al menos, en sus efectos). Protagonizada por Batman y su archienemigo Joker, *La Broma Asesina* es un estudio sobre la locura con escenas propias de un cuento cruel cercano a la pesadilla y orquestado por el Joker y su particular circo de los horrores (donde están presentes los "monstruos" de los espectáculos de feria: enanos, siamesas, hombres lobo, etc., que dotan de una atmósfera siniestra al relato). Entre las humillaciones a las que el Joker somete al Comisario Gordon (personaje habitual de los cómics de Batman) y su pelea con el Hombre Murciélago, escuchamos las razones que da el maníaco para justificar su locura. Según el Joker, el hombre común es "el más extraño y trágico error de la naturaleza"; además,

¿Cómo puede vivir? (...). ¿Cómo puede este pobre y patético espécimen sobrevivir en el cruel e irracional mundo de hoy? La triste respuesta es "No muy bien". Frente

al hecho inevitable de que la existencia humana es demente, azarosa y sin objetivos, uno de cada ocho se vuelve loco (...). ¿Quién puede culparles? En un mundo tan psicótico como éste... ¡cualquier otra respuesta no sería sensata!

El del Joker es un mundo "lleno de preocupación", donde "cada titular grita desesperación", lleno de "violaciones, hambrunas, guerra y vileza" **[79]**; en definitiva, el mundo que en otras obras de Moore genera la monstruosidad física, y que en este caso reafirma más que nunca el anclaje antropológico, social y político de la pesadilla.



Viñetas de The *Killing Joke* (1988), p. 25.

Una obra que comenzó a publicarse antes que *La Cosa del Pantano* y que también incluye escenas de auténtico horror es *Miracleman*, uno de cuyos episodios ha sido descrito como uno de los cómics más violentos jamás realizados**[80]** debido a la masacre indescriptiblemente violenta que narra. La violencia, tema que aún no hemos tratado, es un ingrediente consustancial al género de horror. Hasta cierto punto, hay una especie de "puente" entre géneros que va desde el policíaco hasta el horror, pasando por la ficción criminal y los *pulps*, conforme se incrementa la violencia y (en el caso del horror) se incluye un elemento de corte fantástico**[81]**. La historia del cómic de horror está sembrada de ultraviolencia y *gore*, presentes tanto en los extraordinarios trabajos de la E.C. como en otros títulos de la década de 1950 que, por cierto, superaban en mucho los niveles de violencia de la E.C**[82]**. En general, y aunque la obra de Moore es pródiga en escenas violentas (impuestas, en todo caso, por géneros como el de superhéroes, el policíaco o el de horror, naturalmente violentos), no se limita al mero regodeo en los efectos (que resumen, al fin y al cabo, el papel de la violencia en estos géneros), sino atiende más bien a las causas. Analizar en la citada historia de *Miracleman* las causas últimas del despliegue del horror y la monstruosidad nos llevaría a entrar en el concepto que Moore tiene de la figura del superhéroe (lo cual excede este trabajo), en tanto en cuanto el causante de este festival *hardgore* es un antiguo superhéroe. Baste decir, en todo caso, que lo que ha hecho del antiguo Kid Miracleman un asesino de masas es la degradación moral y el abuso del poder; es decir, cuestiones éticas y políticas.

Esto nos lleva al asesinato masivo y al monstruo que han hecho más famoso a Moore: los presentados en el último episodio de *Watchmen*, probablemente la obra maestra del guionista de Northampton. Como en *Miracleman*, el causante es un antiguo superhéroe, pero a diferencia de *Miracleman* las motivaciones del asesino son más humanas. Lo relevante, en cualquier caso, es señalar que aunque esta criatura cumple los cánones del género de horror (un monstruo de apariencia

amenazante, y evidentemente repulsivo), no tendríamos que sorprendernos a estas alturas si descubriésemos que su monstruosidad física no significa absolutamente nada. El monstruo no ha sido creado en un castillo de sombras expresionistas durante una noche de tormenta, ni es una abominación proveniente de tiempos primigenios, sino un puro artificio con fines exclusivamente políticos e incluso antropológicos, pues lo que el creador del monstruo pretende es, hasta cierto punto, una transformación en el clima psicosocial del mundo, una renovación del espíritu humano. Evidentemente, el tema es demasiado complejo para desarrollarlo aquí, pues una de las cuestiones más discutidas de *Watchmen* es, a nuestro juicio, la postura de Moore como autor respecto a esta peculiar "solución final". Quedémonos, en todo caso, con la que puede significar la subversión más profunda del género de horror: monstruosidad y violencia extrema provocadas no por lo paranormal, sino por seres humanos, y con causas sociales y políticas.

El monstruo político de *Watchmen*. Página de la edición española de *Watchmen*, nº 12.

Monstruos y *hardgore*. Página de la edición española de *Violator* nº 3 (VII/1994), publicada en *Violator*, edición española en formato libro, Mayo de 1995. Traducción: Fco. Pérez Navarro, p. 65.

La normalización del horror. Página de la historia "The New European", publicada en *Vampirella / Dracula. The Centennial*, octubre de 1997, p. 27.

Moore también trató lo monstruoso en diversos trabajos de la década de 1990, como sus obras sobre el personaje Violator y el universo de la serie de Todd McFarlane *Spawn*, que persiguen una comercialidad evidente. De mayor calidad es la ya citada historieta de 1997, "The New European", cuya aportación está en la línea de uno de los ejes de *La Cosa del Pantano*: la integración plena del horror en la sociedad contemporánea. Así lo percibe Jack Halloran, el protagonista de la historia, al perseguir a Drácula hasta un moderno *pub* de estética siniestra y sadomasoquista donde el público escucha al Señor de los Vampiros con

Ese mismo año escribió **"Fashion Beast"** una épica versión moderna de **"La Bella y la Bestia"** en un concepto de 200 páginas. Tras encargarle **Malcolm McLaren** -empresario punk-rockero- que escribiera un guión para un film de larga duración basado en sus ideas, **Moore** desarrolló un enorme tomo rebosante de todo lo que podemos esperar de él. En palabras de su clásico colaborador **Antony Johnston**, es una obra densa sobre *"la vida, la muerte, la necesidad humana por un status social y los cínicos que se ceban con alegría en esa necesidad, además de la pregunta de si todo esto importa"*

Veintisiete años después, esta obra de **Moore** largo tiempo perdida va a ver al fin la luz del día, adaptada con fidelidad del guión original (con la bendición de **Moore** y **McLaren**, que se reunieron con **William Christensen** -fundador de **Avatar**- hace casi una década para discutir el proyecto) y volcada en una miniserie en formato comic, de diez números de duración y con la primera entrega saliendo en septiembre. Johnston, autor de logros en la industria como **"Wasteland"** o **"Daredevil"**, se ocupará de las tareas de escritura, mientras que **Facondo Percio** (**"Anna Mercury"**) nos regalará con un bellísimo arte lleno de detalle.

No dejéis que el término "adaptación" os confunda. **Alan Moore** está 100% involucrado en cada paso del desarrollo del proyecto. Sobre su colaboración, **Johnston** añade: *"Conversé extensamente con **Alan** antes de comenzar con el guión, simplemente para descubrir sus sentimientos sobre el guión cinematográfico y preguntarle algunas cuestiones que se me vinieron a la mente mientras lo leía, ese tipo de cosas. **Alan** siempre tiene la última palabra para aprobarlo todo, por supuesto, desde el guión hasta el arte final. Pero para cuando escribí **"Fashion Beast"** ya había realizado numerosas adaptaciones de su trabajo, así que me gané una cierta confianza con eso"*

"Fashion Beast" es una histórica y relevante pieza de una de las voces más importantes del género. Es uno de esos títulos destinados al éxito crítico y garantiza a los lectores una inmersión en los ricos y vívidos personajes de este futuro distópico.

La protagonist, **Doll** es *"un personaje maravillosamente complejo y profundo, a la*

indiferencia, sin pavor. El horror, pues, radica en el sentimiento de Halloran sobre la naturalidad/normalidad que un vampiro asesino supone en la sociedad contemporánea. "No les importaba", dice Halloran sobre la gente del *pub*. "Es América, es 1997, es Drácula. ¿Por qué no?"**[84]**. El motivo del horror, como en *La Cosa del Pantano*, se eleva a reflexión sociológica. De hecho, Drácula es ese "nuevo europeo" que da título a la historia. "A la noche moderna no le importa. La noche moderna duerme para él, indefensa... Simplemente, pidiéndolo. ¿Por qué no?"**[85]**, son las palabras que cierran este cómic, con un tono sadomasoquista y derrotista que describe a la sociedad contemporánea como corderos que piden ser llevados al matadero.

De 1997-1998 es la miniserie *Voodoo*, obra de escasa calidad pero que ilustra una vez más la sensibilidad neofantástica de Moore, además de reflejar, lógicamente, la imaginería del horror vudú (calaveras, esqueletos, brujos, etc.). En esta serie se muestra que junto al plano empírico "A" (lo que concebimos como la "realidad", con apariencia de normalidad y tiempo lineal) existe un plano suprasensible "B" (una realidad fantástica, no sujeta a leyes racionales, y con un tiempo no-lineal que puede ser alterado y remontado por criaturas que no son humanas). El efecto del horror se produce cuando "B" se infiltra en y comienza a modificar "A". El policía de la historia dice que sólo está viendo "la superficie de todo esto. Que hay otra historia completamente distinta ocurriendo tras la cortina"**[86]**. En la misma viñeta, un enorme ojo perteneciente a un ser sobrenatural que está manipulando al policía y a la protagonista (Vudú), les mira a través de la ventana sin que éstos lo perciban. Además, como en algunos episodios de *La Cosa del Pantano*, hay una relación entre el horror y el espacio, dado que la acción transcurre en lugares que, tras la apariencia empírica, encubren otras dimensiones, otros planos de la realidad, lo que supone una actualización de la casa encantada o el castillo gótico, clásicos en la tradición del horror. También como en *La Cosa del Pantano*, los seres fantásticos de *Voodoo* tienen, a su vez, una forma humana, falsa, y una forma natural, inconcebiblemente horrorosa (son seres de otros mundos), que lleva a los personajes a taparse los ojos ante su visión. Atmósferas extrañas, fantasmas que surgen de fotografías antiguas y se introducen a través de ellas en el mundo físico, fuerzas sobrenaturales del pasado que se apoderan de un edificio (como en la saga sobre el racismo de *La Cosa del Pantano*), y una realidad desarticulada –"(...) todo se ha roto", se dice cuando esas fuerzas sobrenaturales regresan**[87]**–, son otros elementos de esta serie.

La noción de lo neofantástico como fenómenos que ponen en cuestión el orden racional también está presente en *Voodoo*:

Si no hubiera Puerta, el mundo sería mucho menos divino... pero también sería más razonable y más justo. Porque el tal Carrefour es quien puede lanzar al mundo los Demonios de la mala suerte, la desgracia y la destrucción deliberada. Ningún

hombre... por mucho cuidado que tenga en construir la estructura lógica de un destino bueno y apropiado... está a salvo de tal disrupción**[88]**.

Queda claro: la razón y la lógica presentan grietas ante las fuerzas del Caos; el Bien está a merced del Mal. Finalmente, *Voodoo* también evidencia el anclaje psicológico del horror: como dice un ser sobrenatural en la serie, "las aguas residuales del alma retroceden", y lo obsoleto vuelve a la existencia "a través de la oscura y brillante puerta..."**[89]**. El horror y la putrefacción proceden del alma humana, en la misma medida en que cuando se habla del *infierno* se muestra una escena de sangre y cuerpos acuchillados, es decir, una escena de horrores *humanos*. Y el ser de apariencia monstruosa, cuya visión casi vuelve locos a algunos personajes, es en realidad una materialización del miedo –"¡(...) soy el Portal Oscuro! ¡Todo lo que el mundo teme!"**[90]**–; léase, una emoción *humana*, como ocurría con el Rey Mono.

El horror insoportable. Página de la edición española de *Voodoo* nº 2 (XII-97), publicada en *Voodoo*, edición española, nº 2, mayo de 1999. Traducción de Francisco Pérez Navarro, p. 9.

También hay monstruos y situaciones de horror en otros trabajos recientes de Alan Moore, como los que aparecen en la serie *Top Ten* (una versión de *Canción triste de Hill Street* protagonizada por superhéroes policías) o en *The League of Extraordinary Gentlemen*, que ganó en 2001 el premio Bram Stoker a la mejor narración ilustrada de terror del año**[91]**. En esta última asistimos a un interesante experimento transtextual basado en un grupo de héroes victorianos formado por personajes clásicos de la narrativa del siglo XIX, y también encontramos un monstruo: la simiesca y gigantesca versión que Moore y el dibujante Kevin O´Neill dan del Mr. Hyde de Robert Louis Stevenson, así como escenas *hardgore* protagonizadas por el mismo. Pero este hombre-bestia y otras monstruosidades que aparecen en el serial no implican nada más allá de fabular una Inglaterra victoriana plagada de horrores ocultos. La única referencia a una de las premisas mooreanas de lo monstruoso, el aspecto sociopolítico, nos la ofrece otro de los protagonistas de *The League of Extraordinary Gentlemen*, el Capitán Nemo de las novelas de Julio Verne, cuando afirma en el segundo episodio del serial que el agente gubernamental que reúne a los protagonistas, Campion Bond, "colecciona monstruos"**[92]**.

En todo caso, lo más interesante de *The League of Extraordinary Gentlemen* en lo relativo al horror según Alan Moore es el relato en prosa (con ilustraciones de O´Neill) que se publica de forma seriada en los 6 números de la colección: "Allan y el velo rasgado", protagonizado por Allan Quatermain, aventurero creado por Henry Rider Haggard y protagonista de novelas como *Las minas del rey Salomón* (1885). "Allan y el velo rasgado" es un compendio intertextual de onirismo, erotismo, ciencia-ficción y, lo que más nos interesa, puro horror; horror que compendia los principios rectores de la aproximación mooreana, además de presentar elementos del horror clásico (como la ambientación gótica: "la masa decadente de [un] edificio que antaño había sido majestuoso y que ahora era una carcasa abierta y fantasmagórica"**[93]**) y la persistente influencia plástica de Lovecraft ("El vaho de la llama esmeralda iluminó brevemente algo que parecía un ciempiés monstruoso de gelatina translúcida, con un racimo de renacuajos con una docena de ojos agrupados en un extremo y que brilló momentáneamente bajo la fantasmagórica luz turquesa. Y peores formas se movían sugerentemente en la oscuridad que se encontraba más allá de ella"**[94]**). Junto a estas representaciones pueden hallarse también ecos de la idea del horror como perversión de la conducta. Por ejemplo, en un momento dado Allan Quatermain tiene acceso a una visión de su futuro, visión que lo muestra como "un anciano desgastado y casi esquelético (...) estirado sobre un jergón en lo que parecía una alfombrilla beige de un fumadero de opio (...). Cuando Quatermain se dio cuenta de que la criatura destrozada y drogada que estaba ahí tirada, sobre la mugre y rodeada de bichos, era él, tuvo un repentino acceso *del más puro horror*"**[95]**. Esta misma idea aparece en la última parte del relato, tras concluir el viaje de Quatermain a los abismos del tiempo y la mente con una experiencia aún más horrenda, y que vuelve a insinuar la existencia puramente mental de la pesadilla.

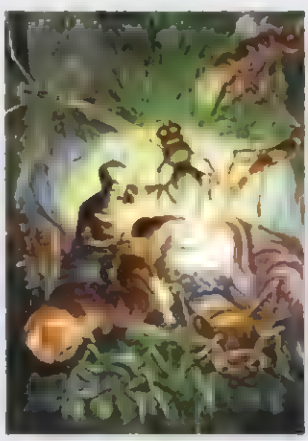
Allan Quatermain se horroriza de sí mismo. Ilustración incluida en la edición española de *The League of Extraordinary Gentlemen* nº 4 XI/99), publicada en *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 4, julio de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 30

Tan sólo tenía una mínima apariencia de un ser, de una identidad. En reposo, y en su estado natural, era una simple faceta de algo que podría definirse como una idea consciente de sí misma, un símbolo compuesto viviente que tan sólo existía en las profundidades más abismales de la mente humana, o en los océanos inmateriales, extraños y desenfrenados a los que daban acceso dichas profundidades**[96]**.

Entre los entes que habitan estas simas de la mente se encuentran criaturas monstruosas que rompen el principio racional de identidad, y que, como en *La Cosa del Pantano*, se materializan en formas de horror repugnante. Si bien menos

abandono del Comics Code. Parece un caso de justicia poética que haya sido un cómic de horror como *La Cosa del Pantano* y su progenie, la línea *Vertigo* (que también posee un fuerte componente de horror y terror), las publicaciones que hayan coadyuvado a desechar a través de la etiqueta "Suggested for Mature Readers" el mismo Comics Code que, en buena medida, fue diseñado por la propia industria para apartar del negocio a los extraordinariamente comerciales E.C. Comics. Al igual que los títulos de E.C., *La Cosa del Pantano* y algunas de las series de *Vertigo* pasarán a la historia del medio como un intento de desarrollar historias inteligentes, adultas y (en la medida de lo posible) críticas, dentro de un formato tradicionalmente dirigido a un público infantil-juvenil, elevando así sus potencialidades**[105]**. Como ha señalado Stefan Robak, Moore y sus dibujantes crearon los "cómics de horror cerebrales" con *La Cosa del Pantano***[106]**. Desde una perspectiva histórica más general, es plausible que esta serie, junto a otras obras de Moore, contribuyese al renacer de los géneros de horror y terror en la segunda mitad de la década de 1980 (incluso en la competidora de DC, Marvel Comics), ya sea reactualizando personajes clásicos como Drácula, introduciendo lo terrorífico en los superhéroes (Daredevil, Batman, etc.) o creando nuevas vías para el género (*Hellraiser*, *Sandman*, etc.)**[107]**. En esta línea, Moore mantenía en una entrevista de 1994 que "quería hacer *La Cosa del Pantano* tan versátil como fuera posible. No quería que fuese solamente un cómic de horror", si bien cuando tratase este género "no habría barreras para el horror"**[108]**. La presencia y mezcla del horror en *La Cosa del Pantano* con otros géneros como el de superhéroes, ciencia-ficción o romántico, anticipa buena parte del enfoque que se le dará al horror por parte de las grandes editoriales estadounidenses en las décadas de 1980 y 1990.

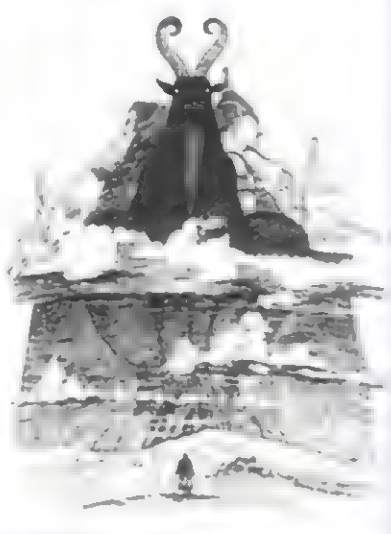
Concluiremos este escrito intentando resumir en qué consiste, en concreto, la aportación de Alan Moore al cómic de horror. En primer lugar, hay que especificar que la renovación del género que Moore alumbró con *La Cosa del Pantano* responde, como es habitual en toda su obra, al deseo de expandir temáticamente y elevar cualitativamente el medio historietístico y, en concreto, el cómic *mainstream* o de tendencia principal y público masivo. En el caso del género de horror, el deseo de renovación responde al agotamiento y estandarización del horror clásico y al incremento de los niveles de representación de la violencia audiovisual**[109]**. En segundo lugar, esa renovación podría sintetizarse en función del siguiente principio rector: las manifestaciones de monstruosidad, que son el elemento definitorio del concepto de *horror* como género, se configuran en la obra de Moore como una plasmación física o materialización de (a) situaciones sociales y políticas criticadas por el autor (racismo,



La monstruosidad y el pasado. Página de A small killing (1991), p. 86.

explícitamente, la idea básica es la misma que se vio en *Voodoo*: seres o estados puramente mentales que van "a la deriva en las oscuras aguas estancadas de la mente y el alma humanas"**[97]**, y que al materializarse en el plano físico (usualmente mediante formas lovecraftianas, o del horror clásico en la colección de la criatura del pantano) provocan la repulsión propia del horror.

Aparte de la referencia al horror como un hecho de las profundidades mentales o de la conciencia personal de la degradación, "Allan y el velo rasgado" también ofrece interesantes muestras de la sensibilidad neofantástica compartida por Moore. La idea de una geometría no euclidiana, fundamental en el género neofantástico, está presente en el relato mediante la descripción de una figura que se percibe en cuatro dimensiones**[98]**, "con una forma procedente de una geometría alienígena"; una "forma no-euclidiana" que se agita "contraviniendo" violentamente "las leyes que rigen normalmente el espacio y la razón"**[99]**. Una inmejorable definición del universo neofantástico. Otro ejemplo lo tenemos en uno de los personajes del relato (probable trasunto del viajero del tiempo de la novela de H.G. Wells *The Time Machine*), quien revela que sus viajes por el tiempo le han convencido de que "nuestro propio Universo material, su pasado, su presente y su futuro, no son más que un plano con una estructura esplendorosa e infinitamente gigantesca"; no obstante, esta estructura (que reflejaría la existencia de un Orden en la realidad) está sometida a los ataques y desarticulaciones que suponen la esencia de lo neofantástico: "¡Comprenderán ustedes *mi horror* cuando descubrí que parece existir un agujero enorme, casi inimaginable, en el tejido de la Creación, y que determinadas atmósferas y entidades, que proceden de otro sitio, se están colando por ese pozo terrible y apocalíptico!"**[100]**. La naturaleza de esta sensibilidad neofantástica es también propia de Lovecraft: las fuerzas que desestructuran el tejido racional de la realidad son "grotescos e indescriptibles seres extraterrestres"**[101]**; en otras palabras, criaturas "de más allá de la frontera racional del ser, que flotaban en el límite del espacio y el tiempo y que tan sólo buscaban una forma de entrar en el mundo humano, para reclamarlo como suyo"**[102]**.



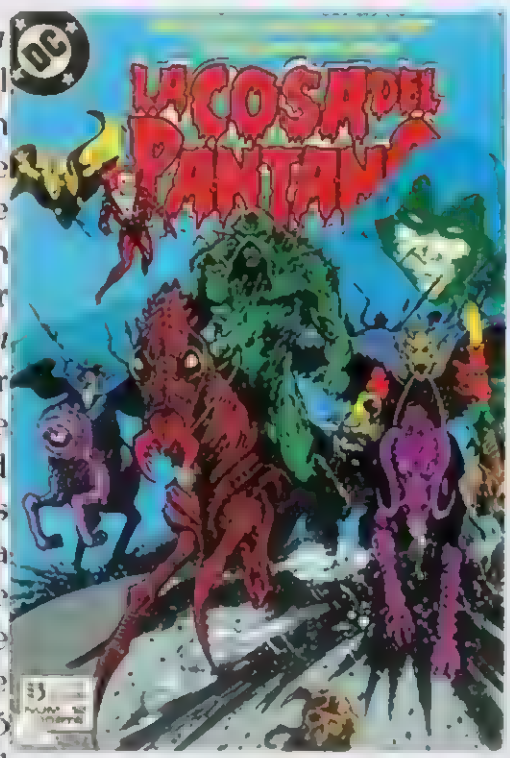
Página de la edición española de From Hell, Capítulo segundo, publicada en From Hell, edición española, Primera parte (III-2000). Traducción: Jaime Rodríguez, p. 58.

Además de estos trabajos, suele decirse que la última historia de horror salida por el momento de la pluma de Moore es la famosa *From Hell, Desde el infierno*, una revisión del mito de Jack el Destripador popularizada aún más si cabe por su adaptación cinematográfica. Pero creemos que es erróneo caracterizar *From Hell* como una obra de "horror"; al menos, si atendemos al principio de monstruosidad y el carácter fantástico que caracterizan al género. Ciertas imágenes de *From Hell* pueden provocar inquietud, pero de ahí al horror hay un largo

trecho. Las cosas que más aterrorizan de *From Hell* son cuestiones sociales como el relato de las condiciones de vida de la clase baja en la Gran Bretaña de finales del siglo XIX, o la impasibilidad de las clases altas a la hora de disponer de las prostitutas como carne de experimentos. Pero por muchas imágenes oníricas, amenazantes o *hardgore* que haya en este cómic, nunca se llega a la peculiar inquietud causada por el horror fantástico. En todo caso, *From Hell* participa de un concepto de "terror" muy amplio, que rebasa los límites de nuestro marco teórico y que nos llevaría a analizar casi toda la obra de Moore. Sí es cierto que *From Hell* desarrolla de un modo muy interesante y concienzudo la noción, ya apuntada en *La Cosa del Pantano*, de que el infierno está en la mente, o que, al menos, es una creación de la Humanidad, pero sus consecuencias derivan hacia los intereses actuales de Moore, como la magia, en lugar del horror puro. Y sólo la presencia de lo monstruoso, de lo sobrenatural, garantiza que los abismos de crueldad que (por desgracia) lleva en su interior el ser humano, así como los infiernos poco perceptibles que creamos en nuestras sociedades, salgan a la luz con el peculiar alcance y la amplificación emocional que implica el género de horror.

CONCLUSIONES

La influencia del periplo de Alan Moore en *La Cosa del Pantano* es destacable tanto para el mundo del cómic en general como para el género de horror en particular, hasta el punto de que puede equipararse a la influencia ejercida por los cómics de horror de E.C. En lo que respecta al mundo del cómic en general, Moore es en parte conocido por haber elevado el nivel cultural de la historieta *mainstream* hasta límites que han permitido a sus obras recibir cierta atención por parte de los medios de comunicación y (en menor medida) la comunidad académica. Este hecho ha sido reconocido por los profesionales del medio, como Karen Berger (editora de *La Cosa del Pantano* y responsable de la línea de cómics *Vertigo*, lanzada en 1993 y generada en parte bajo el magisterio de Moore), para quien Moore fue el primer escritor de cómics *mainstream* que escribió para adultos**[103]**. También desde la etapa del guionista británico, *La Cosa del Pantano* fue uno de los primeros cómics en abandonar el Comics Code Authority, sistema de censura autoimpuesto por la industria para evitar la plasmación de determinados contenidos**[104]**, aunque ya existían precedentes puntuales (como ciertos números de 1971 de la colección *The Amazing Spider-Man*, editada por Marvel Comics) en el



Gótico americano. Portada de la edición española de *Swamp Thing* N.º 50 (julio 1.986), publicada en *La Cosa del Pantano* nº 12, primera maxiserie de 12 episodios, enero de 1990. Traducción de Dunia Gras.

machismo, destrucción del medio ambiente, etc.) y (b) las experiencias, creencias y hasta entidades que martillean la conciencia humana creando un caldo de cultivo de culpa y miedo, y que sólo ulteriormente se articularán en forma de amenazas físicas; amenazas que de esta forma son resemantizadas y aportan una significación añadida a las figuras clásicas del licántropo o el *zombie*. La capacidad explicativa de esta hipótesis puede verificarse incluso en obras de Moore que no pertenecen genéricamente al horror, como la novela gráfica *A Small Killing* (1991), realizada junto al dibujante Oscar Zárate. En este trabajo hay una escena alucinatoria donde se ven unos insectos de tamaño monstruoso que hacen vomitar al protagonista, Timothy Hole; no es casual que tales monstruos sean en realidad una metáfora de la culpa de Hole, una materialización (ilusoria) de sus remordimientos de conciencia, un encuentro con sus faltas éticas del pasado.

Los tres principios rectores mencionados, a saber, la búsqueda de novedad en el género, el trasfondo de situaciones sociopolíticas reales y la profundidad psicológica son, no por casualidad, los objetivos que Moore fijaba hacia 1985 para *La Cosa del Pantano*: generación de impresiones poco comunes, realismo y profundidad emocional. Otro aspecto de importancia a destacar en estas conclusiones es el concepto mooreano del Infierno en tanto que dimensión eminentemente *humana*, residente en la conciencia del sujeto. Una idea que reaparecerá en la obra capital *From Hell* y que se relaciona con el punto (b) señalado más arriba a través de la sustitución, en general, de lo que podríamos llamar una concepción *externa* del horror y la amenaza (es decir, la del horror clásico: el monstruo como estímulo externo que provoca una situación de miedo) por una concepción *interna* de los mismos (lo monstruoso como dimensión que habita en la mente humana y que se materializa *a posteriori* en el mundo físico)**[110]**. Y, como marco estético, no hay que olvidar la inclusión de la obra de Alan Moore en la sensibilidad neofantástica, cuyos motivos filosóficos y creativos tienen un buen exponente en *La Cosa del Pantano* y otros trabajos del guionista de Northampton.

NOTAS:

[1] Moore comenzó a escribir *The Saga of the Swamp Thing* en el número 20 de la colección, de enero de 1984. No obstante, *Swamp Thing*, la primera colección protagonizada por el mismo personaje, "Alec Holland" (si bien lo primero que hace Moore es renovarlo completamente), se publicó entre 1972 y 1976, y presentaba elementos del horror clásico (brujos, hombres-lobo, *zombies*, etc.) junto a otros modernos (como mutantes radioactivos). El personaje de La Cosa del Pantano fue creado originalmente por Len Wein y Berni Wrightson en el número 92 de la colección *House of Secrets* (junio de 1971), ambientado en 1905. Se trata de una Cosa del Pantano distinta a la que escribe Moore, pero su naturaleza y origen son idénticos.

[2] Véase Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*. Londres y Nueva York, Routledge, 1990, pp. 12-13.

[3] H.P. Lovecraft, *El horror en la literatura*. Madrid, Alianza, 1989. Traducción de Francisco Torres Oliver, p. 46.

[4] Carroll, *op. cit.* Traducción propia, p. 13.

[5] Véase *Idem*, p. 15.

[6] Lovecraft, *op. cit.*, p. 7.

[7] Carroll, *op. cit.* Traducción propia, pp. 16 y 27.

[8] Este texto está escrito en la década de 1980.

[9] Alan Moore, "Swamp-Horror", en *La Cosa del Pantano*, miniserie de 4 episodios, nº 1. Traducción y adaptación de Sergio Pradera, p. 32.

[10] *Idem.*

[11] Fragmento de una entrevista realizada por Kim Thompson y publicada en *Amazing Heroes* nº 71, 15 de mayo de 1985. Reproducido en Sergio Pradera, "Cosas del pantano", en *La Cosa del Pantano*, Miniserie de 4 episodios, nº 1, p. 2.

[12] Moore, "Swamp-Horror", p. 32.

[13] Alan Moore, en "Alan Moore", entrevista con Mark Burbey, en *The Comics Journal* nº 93, septiembre de 1984. Traducción propia, p. 5. Disponible en Internet (17.08.2002):

http://www.geocities.com/Paris/Arc/6084/temp/moore.html

En 1997, Moore definirá el miedo de forma parecida: "Sobre eso versa auténticamente el miedo –lo incierto, lo inesperado" (Moore, en "Dracula, Graveyard Poets, & an Interview with Alan Moore", en *Vampirella/Dracula: The Centennial*, octubre de 1997. Traducción propia, p. 46).

[14] Moore, en "Dracula...". Traducción propia, p. 45.

[15] *Idem.*

[16] *Clásicos DC* nº 27 [No se indica el traductor], p. 16.

[17] Ramsey Campbell, "Presentación" a *Clásicos DC* nº 25, p. 2.

[18] Jaime Alazraki, *En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico.* Madrid, Gredos, 1983, p. 70.

[19] Véase *Idem*, pp. 59-62.

[20] Lovecraft, *op. cit.*, pp. 10 y 55.

[21] *Idem*, p. 11.

[22] *Clásicos DC* nº 26. Traducción de Ernest Riera, p. 37.

[23] *Clásicos DC* nº 24 [No se indica el traductor], p. 33.

[24] *La Cosa del Pantano*, miniserie de 4 episodios, nº 1. Traducción de Dunia Gras, pp. 22 y 24.

[25] Moore, en "Dracula...". Traducción propia, p. 45.

[26] Pedro Azara, "Belleza y horror en el arte contemporáneo", en *ABC Cultural*, 2 de septiembre de 2000, p. 21.

[27] Roman Polanski, entrevista en *Blanco y Negro Dominical*, agosto de 1999, p. 18; Álex de la Iglesia, citado en *Fotogramas*, septiembre de 2000, p. 110.

[28] Gérard Imbert, "Cine, representación de la violencia e imaginarios sociales", en Gloria Camarero (ed.), *La mirada que habla (cine e ideologías)*. Madrid, Akal, 2002, p. 93.

[29] Alan Moore, en "The House That Jack Built", entrevista con Saxon Bullock, en *Slate Magazine*. Traducción propia, p. 2. Disponible en Internet (14.07.2002):

http://www.users.waitrose.com/~capek/alanmoore.html

[30] Moore, en "Dracula...". Traducción Propia, p. 46.

[31] *Clásicos DC* nº 24 [No se indica el traductor], pp. 46-47.

[32] *Idem*, p. 47.

[33] Campbell, *op. cit.*, p. 2.

[34] Si bien hacia el final del episodio Moore expone alguna (y muy razonable) duda sobre si el hombre será capaz de respetar la naturaleza, en una de las típicas viñetas mooreanas donde la imagen y el texto se apoyan mutuamente para reforzar el significado, esta vez con un primer plano en sombra de una sierra mecánica mientras La Cosa del Pantano expresa sus dudas sobre el cuidado que el ser humano profesará al mundo vegetal.

[35] *Clásicos DC* nº 25. Traducción de Ernie Blitz, p. 37.

[37] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 1, febrero de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 41.

[38] El propio Moore ha afirmado que su posición política es anarquista. Véase la entrevista de Moore con Jon B. Cooke, "Toasting Absent Heroes", en *Comic Book Artist*, nº 9, agosto de 2000, p. 105.

[39] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 1, febrero de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 34.

[40] *Clásicos DC* nº 18. Traducción de Ernie Blitz, p. 4.

[41] Moore, en Steve Darnell, "Some Moore. Part Two of the Interview From Hell!", en *Hero Illustrated* nº 8, febrero de 1994. Traducción propia, p. 106.

[42] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 6, julio de 1989. Traducción de Dunia Gras, pp. 1 y 2.

[43] *Idem*, p. 30.

[44] Otra figura fundamental del género neofantástico con la que pueden establecerse paralelismos es Jorge Luis Borges. Por ejemplo, la idea de un ciclo temporal que se repite sin cesar es típicamente borgeana (y, por cierto, está también presente en una excelente película de horror de John Carpenter, *En la boca del miedo*, de 1994). Frases como la siguiente indican cuando menos una sorprendente coincidencia de motivos entre Borges y Moore: "Debéis romper... este terrible *ciclo*... lo que hicisteis hace tiempo... es ahora un *laberinto*... que captura a los vivos...", dice La Cosa del Pantano en "Fruto extraño" (*Idem*, p. 33. El subrayado es nuestro).

[45] Hay que señalar, no obstante, que el tema del racismo ya fue tratado por Len Wein y Berni Wrightson en un número de la primera colección de *Swamp Thing*, el # 10, donde se narra la historia de una vieja plantación de algodón cuyo dueño es calificado como "monstruo". "Samson Parminter, era su nombre... Pero también podrían haberle llamado Lucifer... Belcebú... ¡o Satán! ¡(...) había... nacido con algo ausente en su alma... había nacido con una poderosa necesidad de hacer daño... de causar dolor a aquellos que le servían!" (Len Wein y Berni Wrightson, *Swamp Thing. Dark Genesis*. Nueva York, DC Comics, 1991. Traducción propia, p. 224). Como en "Costumbres del sur" y "Fruto extraño", también en esta historia de Wein y Wrightson se muestran los horrores y la crueldad del dueno de la plantación y la aparición fantasmal o *zombie* de los esclavos negros (véase *Idem*, pp. 224-225 y 233-238).

[46] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 8, septiembre de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 41.

[47] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 12, enero de 1990. Traducción de Dunia Gras, p. 7.

[48] Francisco José Cerrejón Aranda y Jesús Jiménez Varea, *Historia de la E.C.* Granada, Ediciones Veleta, 1999, p. 21. Para algunos ejemplos de este talante progresista, véase *Idem*, pp. 21-24.

[49] Alan Moore, en "Jonathan Ross Meets Alan Moore", entrevista con Jonathan Ross, en *The Idler* nº 28. Traducción propia, p. 3. Disponible en Internet (10.06.2002):

http://www.idler.co.uk/html/interviews/rossmoore.htm

[50] "*La Cosa del Pantano* fue, probablemente, un modelo para los cómics de *Vertigo* en mayor medida en que lo fue *Watchmen*. En el caso de *La Cosa del Pantano* tienes todas esas historias que son realmente horribles, realmente oscuras y realmente deprimentes... pero también puedes encontrar esas pequeñas historias como el episodio sexual en el pantano, que es, más o menos, un poema de amor" (Moore, en *Idem*, p. 7).

[51] Fragmento de una entrevista realizada por Kim Thompson, *op. cit.*, p. 2.

[52] Moore, en Burbey, *op. cit.*, pp. 5-6.

[53] Edgar Allan Poe, citado en Jorge Luis Borges, *Obras completas IV*. Barcelona, Emecé Editores España, 1996, p. 520.

[54] Lovecraft, *op. cit.*, pp. 11-12.

[55] *Clásicos DC* nº 26. Traducción de Ernest Riera, p. 44.

[56] De hecho, "the turn of the screw" no significa sino reforzar el efecto del terror haciendo que se le aparezca un fantasma a un niño; con dos ninos, se daría otra vuelta de tuerca. Véase Henry James, *The Turn of the Screw and Other Short Novels*. Nueva York y Toronto, The New American Library of World Literature, 1962, p. 292.

[57] *Clásicos DC* nº 27 [No se indica el traductor], p. 3.

[58] *Idem*, p. 8.

[59] *Idem*, p. 18.

[60] *Idem*, p. 20.

[62] *La Cosa del Pantano*, miniserie de 4 episodios, nº 3. Traducción de Dunia Gras, p. 20.

[63] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 10, noviembre de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 26.

[64] *La Cosa del Pantano*, miniserie de 4 episodios, nº 4. Traducción de Dunia Gras, pp. 27 y 31.

[65] Hecho señalado por Francisco López Jiménez, "Comentario" de *Swamp Thing*, en *Tebeosfera*, Edición 020628 (Sexta Edición), p. 2. Disponible en Internet (29.06.2002):

http://www.iespana.es/tebeosfera/Obra/Tebeo/Zinco/CosaPantano.htm

[66] *Sandman*. Traducción de Ernest Riera, p. 25. , edición española, nº 18.

[67] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 2, marzo de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 11.

[68] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 7, agosto de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 8.

[69] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 3, abril de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 5.

[70] En un cartel de Rosewood, la ciudad sumergida donde viven los vampiros subacuáticos que protagonizan una historia de "American Gothic", se lee "Pride of the Midwest" ("Orgullo del Medio Oeste"). ¿Se trata de una ironía mooreana sobre el horror encerrado en el "Gótico americano"?

[71] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 7, agosto de 1989. Traducción de Dunia Gras, p. 32.

[72] *La Cosa del Pantano*, segunda maxiserie de 12 episodios, nº 5, julio de 1991. Traducción de Carlos Mayor, p. 30.

[74] *La Cosa del Pantano*, segunda maxiserie de 12 episodios, nº 9, noviembre de 1991. Traducción de Carlos Mayor, p. 11.

vez simpático pero dañado" describe *Johnston. "Es una don nadie que trasciende los géneros, con aspiraciones de celebridad y que es rescatada de la oscuridad por el diseñador de moda más famoso del mundo:* ***Celestine****, un obsesivo ermitaño recluido, cuya fealdad es tan legendaria como su carácter inconstante. Esta oportunidad soñada se convierte en pesadilla cuando* ***Doll*** *descubre la industria que se oculta tras los neones y las pasarelas, y ella encuentra inesperados aliados en su deseo de darle significado a su vida".*

Los devotos de **Moore** y fans de **Avatar** no querrán perderse esta nueva serie.

Y en palabras del propio **Alan Moore**:

"Desde el mismo momento en que ***Malcom McLaren*** *me sugirió escribir un guión basado en unir la extraña y solitaria vida de* ***Christian Dior*** *con la fábula de la bella y la bestia, me he preguntado con frecuencia como un concepto tan improbable hubiera lucido de haberse realizado de la forma apropiada. Ahora, aunque en un medio diferente, por fin puedo descubrirla gracias a la excelente capacidad de adaptación de* ***Antony Johnston*** *y el dibujo apropiadamente estilizado de* ***Facundo Percio****. Es un cuento extraño, tanto en su temática como en la forma de ser narrada, y me gustaría pensar que* ***Malcolm*** *estaría encantado de que ver que otra de sus pioneras e incendiarias ideas ha sido traída al mundo de forma tan intrigante".*

[75] *La Cosa del Pantano*, primera maxiserie de 12 episodios, nº 12, enero de 1990. Traducción de Dunia Gras, pp. 36 y 37.

[76] La influencia de Lovecraft en Moore, como puede comprobarse a lo largo de este escrito, no es meramente estética. El guionista británico escribió una historia, "The Courtyard", "dentro de la mitología de H.P. Lovecraft, que no intenta regurgitar el estilo de Lovecraft", en palabras del propio Moore. Esta historia "siempre ha sido una de mis favoritas en lo relativo a lo que he escrito sobre horror" (Moore, citado en "Avatar Ventures into Alan Moore's Courtyard", en *Alan Moore Fan Site*, noticia del 10 de octubre de 2002. Traducción propia. Disponible en Internet (13.10.2002):

http://www.alanmoorefansite.com/news/index.html

[77] Stephen Bissette, citado en "Universo DC. Perfil Stephen Bissette", en *La Cosa del Pantano*, miniserie de 4 episodios, nº 3, p. 26.

[78] Pueden citarse imágenes en *La Cosa del Pantano*, propias del cine de Cronenberg, que llevan la repelencia física al paroxismo, como la escena donde Matt Cable abre la boca para que se le introduzca una mosca parlante. Una mezcla de surrealismo y horror más propia de películas como *El almuerzo desnudo* (1991) que de cualquier historieta de horror. A su vez, esta película es una adaptación de la obra *The Naked Lunch* de William Burroughs, escritor reconocido como una influencia por Alan Moore.

[79] *Batman: The Killing Joke*. Nueva York, DC Comics, 1988. Traducción propia, pp. 36 y 27.

[80] Véase la entrevista de Alan Moore con George Khoury, "Revival and Revelation", en George Khoury, *Kimota! The Miracleman Companion*. Raleigh, TwoMorrows Publishing, 2001, pp. 18-20.

[81] Véase Armando Boix, "Los cómics de terror en Norteamérica", en *Sitio de Ciencia-Ficción*, 11 de julio de 1999, pp. 2 y 7, y también para algunas reflexiones sobre la violencia en el cómic de terror. Disponible en Internet (27.03.2002): **Http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op206.htm**.

[82] Véase al respecto el interesante artículo de Lawrence Watt-Evans "Horror Comics of the 1950's. The Other Guys", en *The Scream Factory* nº 19, verano de 1997. Disponible en Internet (27.03.2002):

Http://www.sff.net/people/lwe/miscellaneous/articles/SCREAM.HTM. Este texto también desmonta más de un mito creado alrededor de la (siempre genial) editorial EC Comics.

[84] *Vampirella/Dracula: The Centennial*, octubre de 1997. Traducción propia, p. 27.

[85] *Idem*, p. 28.

[86] *Voodoo* # 3, enero de 1998. Traducción propia, p. 11.

[87] *Idem*, p. 23.

[88] *Voodoo*, edición española, nº 2, mayo de 1999. Traducción de Francisco Pérez Navarro, pp. 18-19.

[89] *Voodoo* # 3, enero de 1998. Traducción propia, p. 10.

[90] *Voodoo*, edición española, nº 4, julio de 1999. Traducción de Francisco Pérez Navarro, p. 15.

[91] *Trama* nº 4, junio de 2001, p. 20.

[92] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 2, mayo de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 11.

[93] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 1, abril de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 28.

[94] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 2, mayo de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 30.

[95] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 4, julio de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 30. El subrayado es nuestro.

[96] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 6, noviembre de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 27.

[97] *Idem*.

[98] "(...) si el hombre movía sus miembros de algún modo, se hacía aparente un fenómeno aún más horrible: cada gesto dejaba detrás, en el aire, un surco de imágenes de apariencia sólida (...)" (*The League of Extraordinary Gentlemen*, edición espanola, nº 2, mayo de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 27). La contemplación de esta criatura por parte de uno de los personajes del relato tiene también tintes propios de la literatura de Borges, como la cualidad "aléphica" de dicha contemplación: la criatura podía percibirse "como si uno estuviera observando desde un punto de vista aventajado e inimaginable que permitiera ver dentro y fuera y que viera ambos aspectos a la vez" (*Idem*).

[99] *Idem*, pp. 27 y 28.

[100] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 3, junio de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 28. El subrayado es nuestro.

[101] *Idem*.

[102] *The League of Extraordinary Gentlemen*, edición española, nº 6, noviembre de 2000. Traducción de Jaime Rodríguez, p. 28.

[103] Karen Berger, citada en Mitchell Brown, "Saga of the Swamp Thing # 20", en *The 100 Greatest Comics Of The 20th Century*,. Traducción propia, p. 2. Disponible en Internet (22.06.2002):

http://www.geocities.com/mbrown123/greatest_comics/swampthing20.html

[104] El Comics Code Authority intentó censurar el número 29 de *The Saga of the Swamp Thing*, y DC Comics siguió adelante sin el sello de censura.

[105] No obstante, es necesario señalar que el propio Alan Moore ha criticado en ocasiones la óptica creativo-industrial del sello Vertigo, insinuando que se ha intentado crear "una especie de granja de Alan Moores. El problema es que los Alan Moore no crecemos en granjas (...). Parece que hay una orden no hablada en sitios como Vertigo, donde casi se espera que escribas una historia del tipo de Alan Moore, sea eso lo que sea. Ahí se han producido algunos buenos trabajos, estoy seguro, pero me da la impresión de que esa no es la forma en que *yo* me desarrollé como escritor" (Moore, en Steve Darnell, "Alan Moore: the interview from hell...", en *Hero Illustrated* nº 7, enero de 1994. Traducción propia, p. 97). Moore salva de esta quema a Neil Gaiman y pocos autores más.

[106] Stefan Robak, "Word Balloons: The Rebirth of the Swamp Thing", en *The Brunswickan Online*, Universidad de New Brunswick, 26 de octubre de 2001. Traducción propia, p. 1. Disponible en Internet (16.08.2002): **http://www.unb.ca/web/bruns/0102/07/entertainment/wordballoons.htm**

[107] Véase el interesante artículo de Jesús Palacios "Terror en U.S.A. Un panorama del infierno", en *Krazy Comics* nº 15, diciembre de 1990, pp. 14-17. Palacios destaca que, respecto a esa "nueva era dorada del comic de horror", "todo comenzó con Alan Moore" (*Idem*, pp. 14 y 15).

[108] Moore, en Darnell, "Some Moore...". Traducción propia, p. 106.

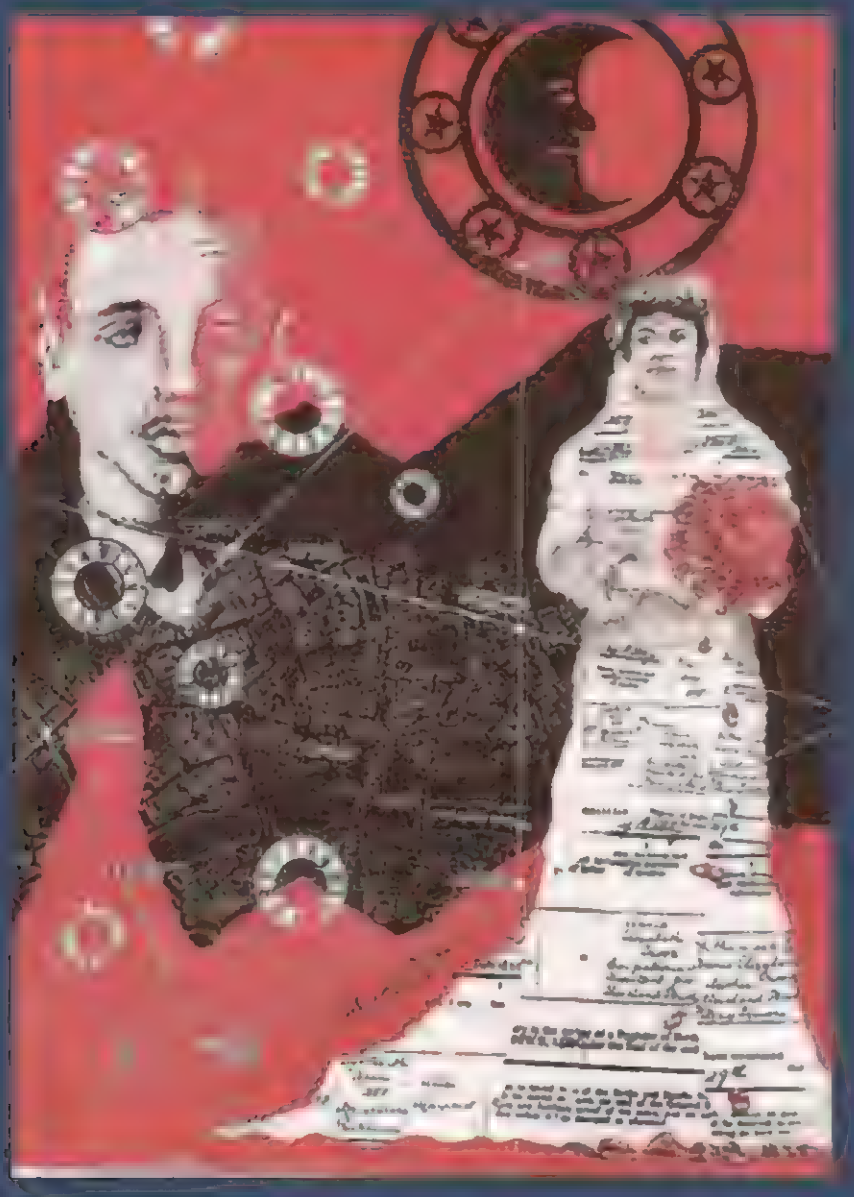
[109] La profusión de escenas *gore* y *hardgore* en la obra de Moore (*Miracleman*, *From Hell*, *Violator*, *Voodoo*, etc.) parece implicar una pauta, pero no supone una premisa teórica y no es determinante en su representación del horror.

[110] Gérard Imbert señala el paso, en el ámbito del cine, "de una estética del terror –el mal es exterior, visible, social y moralmente localizable– a una estética del horror, de lo *inminente*, en la que el mal es potencial (acecha por doquier), virtual (se puede encarnar en cualquiera de nosotros) y evanescente (no tiene una cara única, sus plasmaciones son múltiples, a veces ni siquiera es encarnado: funciona como amenaza, creación de la mente, fantasma)" (*op. cit.*, p. 94). Imbert ubica esta transformación en "el cine a finales de los 80" (*Idem*); salvando las distancias, Moore ya la había practicado en el cómic algunos años antes.

FROM HELL, DE ALAN MOORE Y EDDIE CAMPBELL

(o el asesinato en el Cómic como una de las bellas artes)

Por Pablo de Blas Andrada



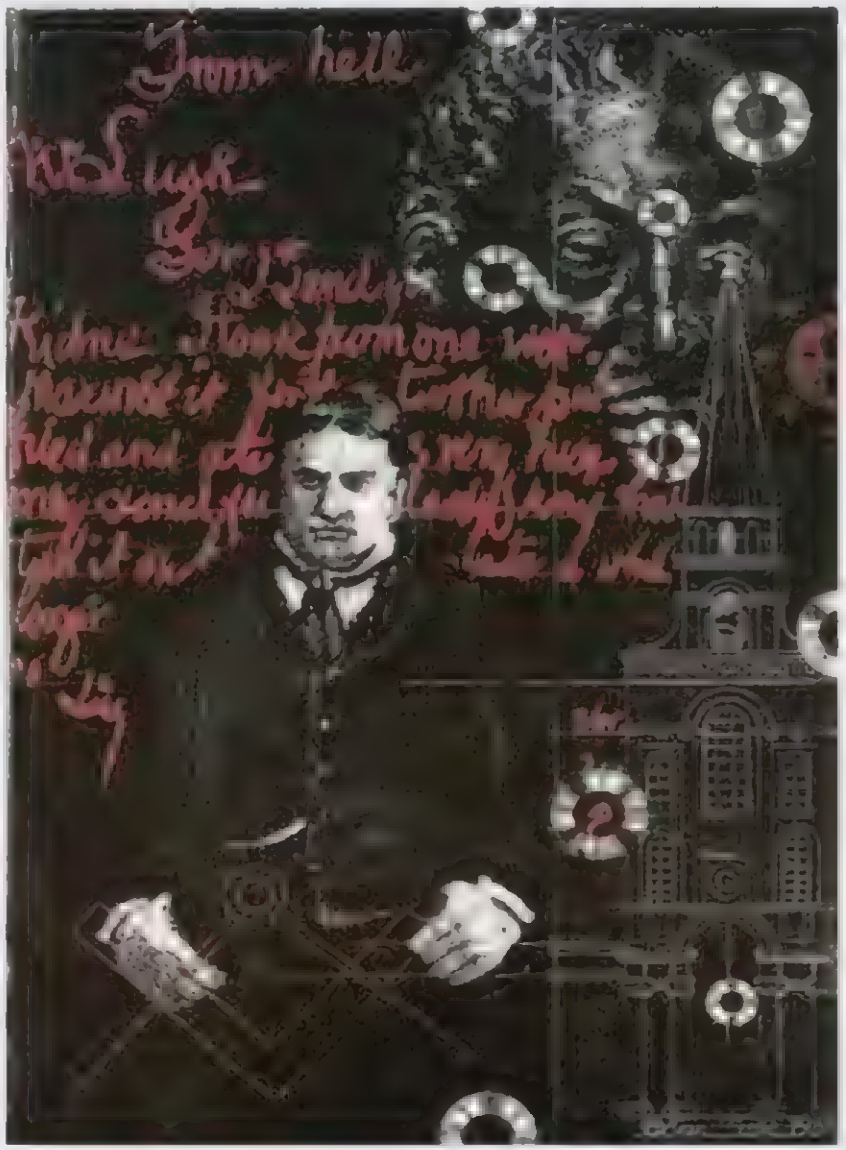
FROM HELL, DE ALAN MOORE Y EDDIE CAMPBELL
(o el asesinato en el Cómic como una de las bellas artes)
Por Pablo de Blas Andrada

La muerte violenta en sus diversas manifestaciones ha sido uno de los motores argumentales esenciales del cómic de género desde que este se popularizó masivamente a través de las strips de prensa norteamericanas en la década de los treinta. Sin embargo, la exaltación gozosa del asesinato que alcanzase su punto culminante en las series de E.C. Comics de la década de los cincuenta condenó al medio a una espiral iterativa que, en perspectiva, ha aportado grandes obras, pero que también parecía limitar las posibilidades del medio para abordar a través de una argumentación compleja este tipo de temática, alimentando los prejuicios de aquellos defensores de la concepción miope del Cómic como un soporte menor incapaz de trascender más allá del mero entretenimiento evasivo.

Dudo que en la críptica mente de **Alan Moore** existiese la voluntad consciente de demostrar lo equivocado de esa postura cuando ideó *"From Hell"* como un medio para no encasillarse en el género superheroico tras el éxito de *"Watchmen"* y adquirir un mayor control de su obra tras su paso por DC Comics, pero sin duda *"From Hell"* ha sido una de las obras que más ha contribuido a cambiar esa óptica tan peyorativa e injusta hacia el Cómic, mostrando todo su potencial para un tratamiento complejo, lucido y serio a la hora de construir ficciones vertebradas en torno al asesinato con intención de ir más allá del mero efectismo truculento o la parábola moralizante, aportando un innovador y riguroso tratamiento en torno de la figura del *serial killer* que explora las bases sobre las que se sostiene su mito a través de Jack El Destripador, el asesino en serie por antonomasia.

En una lectura superficial, se podría considerar *"From Hell"* como la mera reconstrucción de los asesinatos de prostitutas en el East End londinense llevados a cabo por Jack *El Destripador* en el año 1888. Sin embargo, esta no deja de ser una descripción suscita del sustrato más básico de una obra poliédrica que se erige en verdadero compendio ilustrativo del torrente de corrientes, teorías y literatura vertidos a lo largo de más de un siglo en torno a la figura y motivaciones de El Destripador, el *serial killer* icónico que ha quedado como ningún otro grabado en el inconsciente colectivo, por la saña

científica de sus asesinatos, seguidos como nunca hasta entonces por una prensa sensacionalista fascinada que daba sus titubeantes primeros pasos, sino sobre todo, por los misterios nunca resueltos en torno a su identidad y motivaciones así como la impunidad final de sus acciones que han alimentado todo tipo de conjeturas a las que **Moore** da respuesta desde los primeros capítulos de la obra.



Sin embargo, no contento con ello, **Moore** se sirvió del carácter totémico de su interpretación del asesino, para construir a partir de su figura una descripción minuciosa y crítica de las costumbres de la conservadora e hipócrita sociedad victoriana en los apogeos del Imperio Británico y una apología objetiva de su propia visión "mágica" del mundo que, a partir de esta obra, sería una constante en su producción posterior.

Manejando una profusa documentación que acaba apabullando al lector por su erudición y detallismo y cobra su verdadera dimensión en la lectura de la profusa adenda elaborada por el propio autor, constatación de la seriedad obsesiva con la que el inglés se tomó una obra que fue creciendo a lo largo de los años en ambición. **Moore** utiliza como base de su obra el libro de **Stephen Knight** *"Jack The Ripper: The Final Solution"* en el que su autor defendía una sugerente teoría conspiranoica por la que los asesinatos se habrían cometido para evitar el escándalo que hubiera supuesto el conocimiento público de la concepción de de una hija ilegitima fruto del matrimonio secreto entre el duque de Clarence, el príncipe **Alberto Víctor**, con una vulgar dependienta **Annie Crook**, siendo el probable ejecutor de los asesinatos el médico real, Sir **Richard Gull**. A partir de esta inestable base y, aunque se cuide muy mucho de no dar más crédito a esta teoría que a las demás, **Moore** rellena los huecos e inconsistencias de **Knight** con hipótesis recogidas de otras obras y la descripción minuciosa de personajes históricos reales para construir un estudio sólido y minucioso sobre El Destripador logrando una equilibrada mezcla entre realidad y ficción, ensayo y novela, que dota de una patina de verosimilitud a su obra que puede llegar a confundir al desprevenido lector y la sitúa al nivel de obras tan dispares como *"A sangre fría"* y *"F of Fake"*.

A lo largo de los distintos capítulos que componen *"From Hell"*, **Moore** reparte protagonismos para ofrecer una narración a varias voces que posiciona y retrata la locura planificada y lúcida de su asesino, las torpezas y limitaciones de sus perseguidores, la cruda existencia de subsistencia de las víctimas y la amoralidad de las clases privilegiadas en un desarrollo neutral y expositivo que no oculta las contradicciones y puntos oscuros en torno a los hechos interpretables para dar finalmente libertad al lector para sacar sus propias conclusiones.

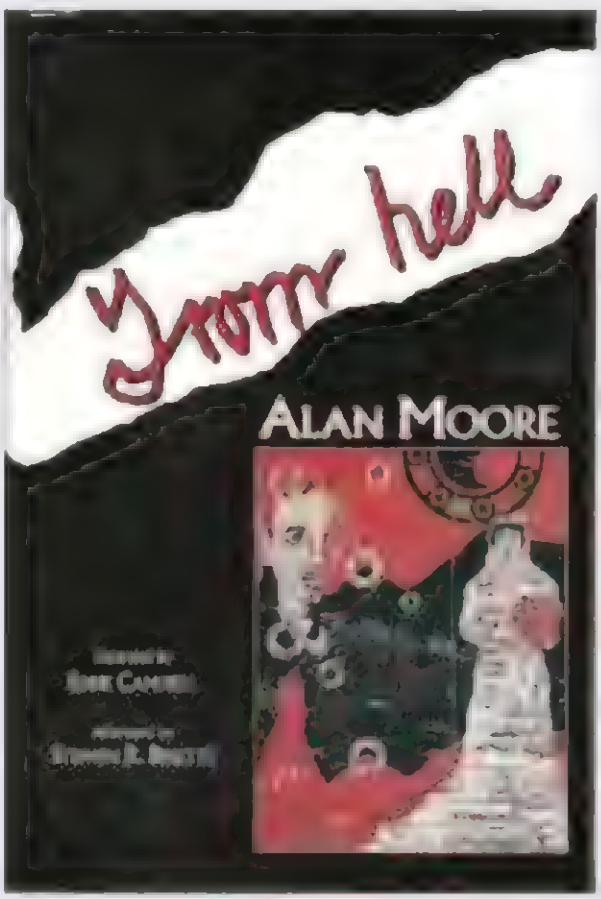
Moore no desperdicia en su obra el simbolismo y la riqueza metafórica que proporciona el lenguaje que ha elegido, llevándola a su máxima expresión con la incorporación a la historia de **Joseph Merrick**, el *Hombre Elefante*, un monstruo humano de impecable educación que personaliza como nadie la miseria de los códigos de la encorsetada sociedad victoriana.

El éxito en el tratamiento y desarrollo de *"From Hell"* se debe en buena medida no solo al talento de **Moore** para aglutinar los diferentes niveles sobre los que se asienta la obra sino también a la en demasiadas ocasiones poco valorada labor gráfica del escocés **Eddie Campbell**, un autor que había alcanzado cierta relevancia en los ambientes alternativos gracias a su *"Bacchus"*, recomendado por **Stephen Bissette** a a **Moore** para la realización de esta obra. Alejado de la experimentación narrativa que desarrollaría en su posterior carrera en solitario, en *"From Hell"* **Campbell** se amolda a las exigencias de un **Moore** que busca un dibujante sobrio, que evite regodearse en la morbosidad innecesaria y se ciña con precisión a su discurso. Para ello, **Campbell** prescinde de todo aderezo superfluo y acentúa los rasgos feístas de su estilo mediante un trazo nervioso y un opresivo tratamiento del blanco y negro, denso y tramado, a imitación de los grabados que aparecían en la prensa decimonónica. **Campbell** busca más imprimir una huella psicológica duradera y clara en el inconsciente del lector que la reproducción minuciosa de los pequeños detalles que entorpezcan su atención, ajustando en múltiples ocasiones la composición de la página a pequeñas viñetas que potencian la densidad claustrofóbica del relato de **Moore**.

La demostración más palpable de la validez y lo acertado en la elección de **Moore** del Cómic como lenguaje valido para desarrollar una obra de esta magnitud lo encontramos en el contrapunto que supone la fallida adaptación cinematográfica que de *"From Hell"* realizaron **Adam** y **Allen Hughes** en 2001, película que traiciona la esencia de la obra original y se regodea en la artificiosidad hueca de los convencionalismos mil veces repetidos, excusando en la correcta puesta en escena y sentido del ritmo las lagunas de un guión que obvia la originalidad y hondura de los argumentos desarrollados por **Moore** y **Campbell** en la obra original.

Probablemente, el mejor análisis de *"From Hell"* lo realizó el propio **Alan Moore** cuando declaró *estoy muy orgulloso de From Hell. Es una obra grande, negra, monumental. Victoriana.* Completamente de acuerdo.

Pablo de Blas Andrada http://ellectorimpaciente.blogspot.com.es



Este artículo está ilustrado con un set de tres dibujos denominados conjuntamente **"Major Arcana"** que el propio **Alan Moore** realizó como contraportada de los números 2,3 y 4 de la revista **"Taboo"**, en los que **"From Hell"** comenzó a serializarse en 1989. Dibujados en modo *"collage"* con lápices y acuarelas, las tres ilustraciones llevan por título:

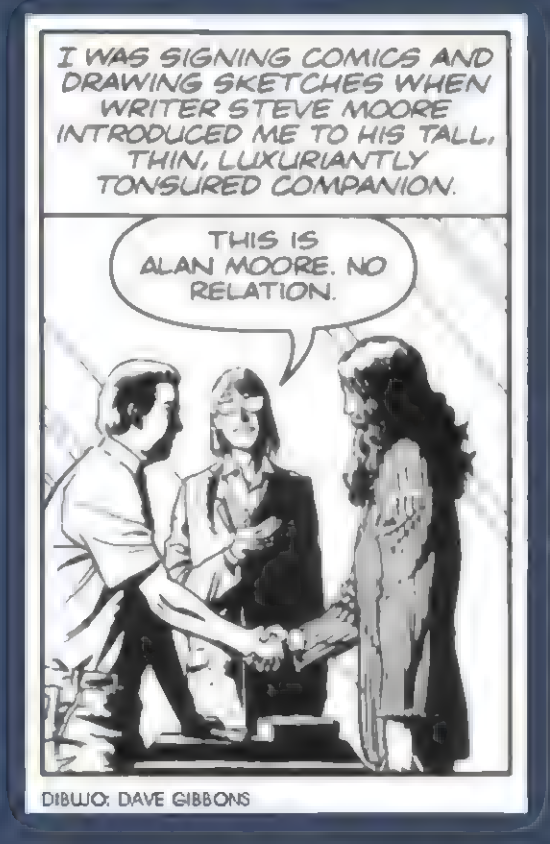
1) *Major Arcana I: The Lovers and the Star (Eddie - Annie - The London Pentangle)*

2) *Major Arcana II: The Magician, the Tower and the Devil (Gull - Christchurch - Hawksmoor)*

3) *Major Arcana III: The Hermit and the Hierophant. (Merrick and Ganesha)*

HECHIZO EN NORTHAMPTON.
CAPÍTULO 3: SAVIA (finales 70- principios 80)

Por Maese ABL

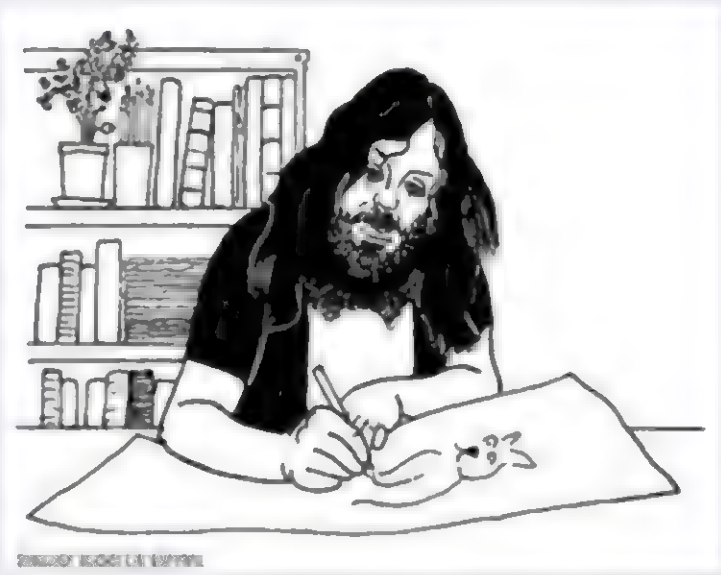

I WAS SIGNING COMICS AND DRAWING SKETCHES WHEN WRITER STEVE MOORE INTRODUCED ME TO HIS TALL, THIN, LUXURIANTLY TONSURED COMPANION.
THIS IS ALAN MOORE. NO RELATION.
DIBUJO: DAVE GIBBONS

HECHIZO EN NORTHAMPTON. CAPÍTULO 3: SAVIA (finales 70- principios 80)

Por Maese ABL

Pese a haber iniciado una vida más "formal", por estos años **Alan Moore continuaba su intenso contacto con la gente del fandom británico,** participando en fanzines y asistiendo a las convenciones de cómic inglesas. *Dave Gibbons* recuerda que Steve Moore era el que fue presentando e introduciendo a Alan al resto de la gente del mundo del cómic inglés, y que él personalmente lo llamaba "el amigo raro de Steve Moore". Aparte de este contacto, el propio Alan fue a su vez colaborando con diversas publicaciones de aficionados.

En 1977 tenía 23 años y empezó a asaltarle la idea de que no quería quedarse a vivir siempre en su nuevo barrio de recién casado, Blackthorne, amparándose sólo en la seguridad económica. **Creía que para una persona no debía haber un techo de lo que se podía ser o hacer.** Su esposa lo apoyó en su decisión y, sin tener una idea muy clara de a qué dedicarse, **Alan dejó el trabajo. Ese mismo día se enteraron que Phyllis había quedado embarazada,** y por ello incluso en su empresa le volvieron a ofrecer el puesto. Sin embargo, Moore confiaba en sus posibilidades, sentía el ego necesario para ello, así que estaba decidido y rechazó la nueva oferta. El resultado inmediato es que **estuvo 18 meses sin encontrar nada,** pues por esos tiempos el paro crecía más y más en el país. Al menos, la Seguridad Social británica de aquella época les pasaba una ayuda económica por ser padres y estar en desempleo.



-Y en relación con el mundo peliculero, Ya tenemos aquí dos trailers de **"Jimmy´s End"**, cortometraje dirigido por **Mitch Jenkins** del que ya os hablamos en anteriores números de **"Embryo"** y que supone el primer guión cinematográfico a cargo de Alan **Moore** que es filmado. En el siguiente enlace podéis ver el teaser a toda calidad:

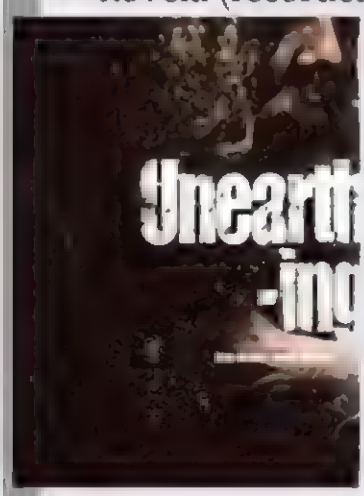
http://www.jimmysend.com/

Y en el siguiente podréis ver el trailer completo:

http://www.youtube.com/watch?v=CJhv2Zp003A

Como ya os contamos, este corto forma parte de un ambicioso proyecto de varias películas que continuará con **"Act Of Faith"**, también de próximo estreno. Ambiente sórdido -con un punto **Lynch**-, referencias mágicas, *"burlesque"* y un cameo del propio maestro (cuya voz oímos en la narración), auguran una pieza de arte experimental muy suya. Pero esta vez en imagen real.

-**"Unearthing"**, la historia multimedia que **Moore** escribió para el libro de **Ian Sinclair "London: City of dissaperances"** fue reeditada en su versión foto-novela (recordemos que anteriormente había salido en versión novela corta, y de lujo con vinilo y CD de canciones basadas en la obra). El texto de Moore se ve acompañado por las impactactes imágenes de **Mitch Jenkins**, brazo fotográfico y audiovisual del señor **Moore**, apareció en octubre, como ya informamos en el blog y aquí os dejamos el siguiente enlace, donde también podréis ver un avance de las páginas interiores:



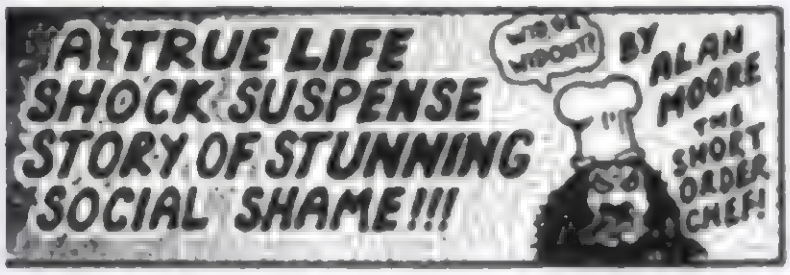
http://www.topshelfcomix.com/news/842

En ese periodo de aparente *inactividad* **estuvo escribiendo una extensa *space opera*** (que tendría unas 300 páginas, calculaba) para enviar a 2000AD y probar suerte; al final **nunca llegó a terminarla**. Por su inexperiencia se veía incapaz de abarcar un proyecto tan amplio y conseguir que le prestaran atención (tal vez esté en esta aspiración el *germen* de sus futuras novelas, muy extensas). **También envió muestras de sus trabajos a múltiples editores,** aunque sin fortuna; entre ellos, relata: "V DE VENDETTA tiene su inicio en el cómic inglés de Marvel Hulk Weekly y en una idea que presenté al concurso D.C. Thompson de creación de guiones. Mi idea trataba sobre un extraño terrorista que llevaba la cara maquillada de blanco, que actuaba bajo el nombre de 'La Muñeca' y que luchaba contra un estado totalitario en algún momento de finales de los 80. En D.C. Thompson pensaron que un terrorista transexual no era exactamente lo que buscaban y tuvieron la sensatez de elegir a un frutero de Hull que participaba con una obra llamada 'Battler Bunn' [bombardea a los hunos] o algo así. Afrontando el rechazo hice lo que todo artista serio haría: me di por vencido".

No obstante, **sí publicó historietas humorísticas en diversas revistas y una de ellas, realizada junto a Steve Moore, fue elegida por Gilbert Shelton en un recopilatorio para mostrar a nuevos talentos británicos que se editó en EE.UU.**

Por fin, **en 1979 lograría lanzarse como autor profesional al conseguir el encargo de unas tiras cómicas (al guión y dibujo) para la revista musical *Sounds* y el periódico local *Northampton Post*.** En este cometido **emplearía los pseudónimos,** respectivamente, ***Curt Vile*** (en homenaje al compositor judío Kurt Weill) y ***Jill de Ray*** (que alude a Gilles de Rais, asesino en serie de niños del siglo XV), con el fin de que su nombre no pudiera ser detectado por

la Administración debido a que su mayor sustento venía de la prestación que recibía y aún no estaba muy seguro de si podría granarse la vida con ello. Así se mantuvo algunos meses hasta que sintió que su carrera se afianzaba.



Será el propio Moore el que comience en estos proyectos iniciales a dibujarse a sí mismo y a crear una imagen carismática que exteriorizar, un recurso muy teatral que en lo venidero tantas veces será utilizado por los dibujantes que le conocen, y que nos ofrecerá perspectivas complementarias sobre su persona y afianzarán su papel como figura reconocible dentro del medio del cómic. Sin embargo, aunque no abandonaría estas actividades como autor completo hasta 1986, **enseguida se dio cuenta que lo que mejor se le daba era la escritura**, y se concentró en perfeccionarla para encontrar algún empleo regular en este campo y así poder seguir progresando en su carrera.

EXTRACTO GUION PARA JUEZ DREDD POR ALAN MOORE

Aquellos tiempos eran propicios para la industria del cómic británica, pues gente de todas las edades se interesaba cada vez más en este tipo de publicaciones y **existía un mercado que ofrecía trabajo a un colectivo relativamente amplio**, pese que Moore afirme que cuando él empezó "la de

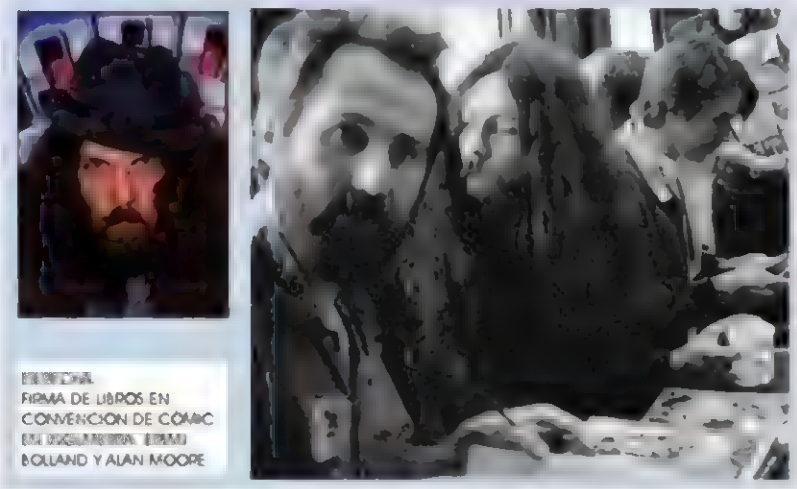
autor de cómic era la profesión más oscura del mundo". Su gran amigo **Steve Moore** vivía por esta época de escribir guiones de cómic para Marvel UK y le animó a que lo intentara también. **Le enseñó la técnica y así Alan elaboró un guión para Juez Dredd**, que envió a Steve. Éste lo leyó y luego lo rompió, como recriminación. No se desanimó Alan y siguió con su propósito; Phyllis escuchaba sus ideas y le hacía comentarios. Como con sus tiras había adquirido habilidad para contar visualmente una historia, y aunque no confiara mucho en el resultado de sus dibujos, aprendió a realizar largos y detallados guiones para que leyéndolos otro dibujante pudiera dibujarlos perfectamente como él requería. A la siguiente ocasión ya consiguió el visto bueno de Steve y **entró en contacto con 2000 AD, cuyo editor era Alan Grant**. Según cuenta, le respondió que no estaban interesados en otro guionista para Juez Dredd, pero **lo animó a preparar un guión para la serie** *"Future Shocks"*. Se lo envió, pero Grant se lo rechazó hasta dos veces, sugiriéndole mejoras que Moore aceptó de buena gana. Y así, **consiguió su primer trabajo haciendo historias cortas para 2000 AD, y pronto también lo haría en Marvel UK**. De estas colaboraciones dirá más tarde que le enseñaron bastante, porque aprendió a contar sus ideas en pocas páginas y una vez que lo dominó fue capaz de ir ampliando de escala.

Siguieron **sucesivas colaboraciones** con ellos y **con otra editorial más**, IPC (irán llegando con los años *"Capitán Britania"*, *"Skizz"*, *"D.R. & Quinch"* o *"La balada de Halo Jones"*). **Es destacable además la labor teórica que fue llevando a cabo y la atención a los fanzines que llegaban a sus manos**, lo

que le fue fortaleciendo su propio criterio. En definitiva, en poco tiempo se estaba convirtiendo ya en un valor en alza dentro del mercado del cómic británico, y era demandado por las diferentes compañías; de alguna forma se vio favorecido por la competencia que tenían éstas entre sí. Poco a poco, las oportunidades que iba aprovechando en este negocio le hicieron obtener la estabilidad económica y así nacía Amber, su segunda hija, en 1981.

RECOGIDA PREMIO 'EAGLE'

El editor Dez Skinn lo requerirá en 1982 para su nuevo proyecto, **la revista Warrior**, que lograría amplia repercusión nacional. *"The Bojefries Saga"*, *"Marvelman"* y *"V de Vendetta"* serán las series por entregas que irá preparando Alan Moore para dicha publicación, y muy pronto serán consideradas por la mayoría como obras maestras del cómic británico, **ganando** incluso **el premio Eagle en 1982**, que desde 1977 se concedía a los mejores cómics producidos en el país en el año anterior. **El primero de una larga lista de premios** que irían llegando en los sucesivo. Sin duda, Alan Moore se iba haciendo progresivamente un personaje importante en el panorama del cómic nacional y por ello era solicitado como autor en las *convenciones de cómic británicas* que se iban sucediendo.



FIRMA DE LIBROS EN CONVENCION DE CÓMIC BOLLAND Y ALAN MOORE

Otro hecho importante, quizás motivado a raíz del éxito que relatamos en el párrafo anterior, es que **en 1983 es contactado por DC COMICS a través de Lein Wein para trabajar en *Swamp Thing* y le hará dar el salto internacional**. Wein recuerda *el día que conoció en persona a Alan Moore*: "Quedamos en un pub de la localidad [Northampton] y Alan fue el último en llegar. Llegó deambulando, con los ojos como platos y con esa larga y enredada melena meciéndose en la brisa, parecía a todas luces que Rasputín, el monje loco, volvía de una borrachera de dos semanas. Llevaba un traje que había pasado de moda hace 40 años, las mangas de la chaqueta y los dobladillos del pantalón varios centímetros cortos, la camisa desarreglada, una corbata estrecha con un dibujo de teclas de piano, calcetines que se veían a kilómetros y que no pegaban con nada de este mundo, y (si recuerdo correctamente) un sombrero de copa. Alan se disculpó por llegar tarde, explicó que había estado en el optometrista, en una revisión. En un ojo tenía la vista perfecta, pero en el otro no tanto. El doctor le había recomendado unas gafas con unas lentes apropiadas. Alan dijo que había pensado que en vez de eso podía ponerse un monóculo en el ojo malo, pero que se había echado atrás. '¿Por qué?' pregunté, tonto de mí. Alan replicó, 'Bueno,

francamente, tenía miedo de que llevar un monóculo me hiciera parecer un poco raro'."

Mientras edifica su brillante entrada en el mundo del cómic profesional, **en la década de los 80 Moore también tiene otros intereses y aficiones**. Se está mezclando en *grupos de protesta social* de Northampton, participando activamente en movimientos anarquistas (**la Liga Anti-Nazi**) y pegando **posters de propaganda** con el lema *"Rock contra el Racismo"*. Incluso **se afiliará en un partido de política local, el** *Green Party*.

En otra de sus facetas, mediante sus contactos con gente del **mundo de la música** integraría el **grupo** *"Murders on the Rue Morgue"*. Algo más tarde, **en 1983, tomando el pseudónimo de** *Translucia Baboom* **se unió a los artistas David J y Alex Green, y formaron una banda llamada** *"Emperors of Ice Cream"* que grabó un disco con 12 canciones. Moore participaría como vocalista en la canción "*The March of the Sinister Ducks*" y en *"Old gangsters never die"*. Esta afición derivó en futuras colaboraciones, del cómic a la música y viceversa ("V de Vendetta" incluye la canción *"This Vicious Cabaret"*, que su grupo toca) y la oportunidad de que Moore fuera contactando con gente del **sector de la música inglesa** más o menos profesional, que **se desarrolla con bastante energía en Northampton y es una seña de identidad de su población el participar de ello**. Es un detalle relevante que la mayor parte de estas incursiones musicales irán teniendo su *adaptación al cómic* por autores del medio con amistad con Moore.

DIBUJO: DOUG ERB

DIBUJO: LLOYD THATCHER

Volviendo al mundo del Cómic, **dos aspectos cuidará mucho desde estos primeros momentos de su carrera: sus lectores y sus dibujantes**. Gracias a su labor como crítico en las revistas, empezaron a llegarle **muchas cartas de los lectores**, e intentaba leerlas todas, aunque no tenía tiempo de responderlas. Disfrutaba de las respuestas que daban a sus planteamientos lanzados en las revistas, y *con sus opiniones asegura que sus historias fueron creciendo*, ampliando sus conceptos iniciales hasta el punto de que cada vez le sorprendían y encantaban más. *En su prosa intentaba introducir todo lo aprendido en Arts Lab*: un ritmo narrativo que pudiera captar a los lectores subliminalmente (desde la estructura narrativa hasta el número de sílabas), la variedad artística (combinando poesía y elementos visuales) y siempre exigiéndose tener algo que decir. Un detalle importante de la retroalimentación que Moore vive en este tiempo es que dice que *escribe*

pensando que sus lectores son muy inteligentes y que si primero consigue convencerse a sí mismo de que lo que cuenta es inteligente y de interés, luego será capaz de darles ideas a ellos para que piensen y suban sus expectativas; piensa que si por el contrario, y al igual que la televisión, asumiera que los espectadores son idiotas, al final la producción que sacara también crearía idiotas.

ALAN, AMBER Y LEAH MOORE JUNTO A EDDIE CAMPBELL.
BRIGHTON (1986)

Con respecto a los **dibujantes**, desde el principio **cuenta con gente que conoce del ambiente cultural de su alrededor**, *poniéndolos en valor*, y eso será una constante en su carrera. Existía un local llamado *"Westminster Arms"* que a principios de los 80 los autores del cómic británico tomaron por costumbre frecuentar. Allí Moore tuvo un encuentro con un tipo idéntico a su personaje **Constantine** (anécdota captada gráficamente por *Eddie Campbell*), lo que considera uno de los primeros actos mágicos de su vida.

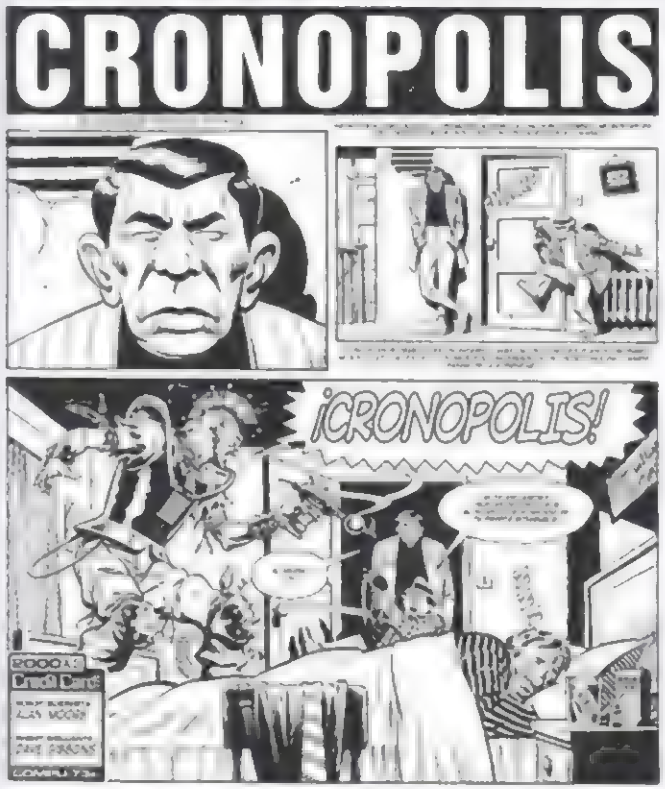
En general, **dice buscar en qué parte de su estilo y dibujo destacan más los artistas**, o donde vierten más energía, **y a ello adapta su escritura**. Aparte, este trabajo no lo considera en vano, sino que es una forma de compensar al dibujante, que también tiene que hacer una dura labor para dar forma a lo que establece el extenso guión de Moore. "Si escritores y artistas se divierten al hacer su trabajo, eso es beneficio para todos", ésa es una de sus máximas.

RETRATO DE ALAN MOORE POR JOHN TOTLEBEN (1984). Uno de los primeros rostros que vio del autor el público norteamericano

LAPIZ PARA SWAMP THING POR STEPHEN BISSETTE

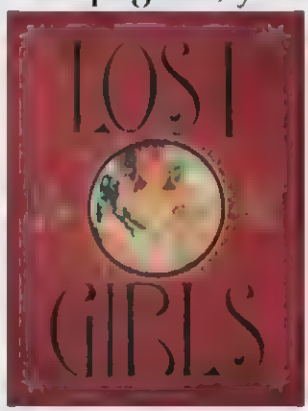
La serie *Swamp Thing* para América **se convirtió enseguida en un éxito de ventas, y se podría decir que fue la obra clave en el despegue de su carrera**

internacional. Moore se siente muy orgulloso ya que **cuenta que hasta su madre leyó algunos números** y parece que le gustaron. Sin embargo, refleja nostalgia cuando refiere que **su padre nunca mostró interés en leer nada de lo que él había realizado, y nos dice que así se mantuvo hasta el fin de sus días**, lo que en cierto modo nunca ayudó a liberar una tensión acrecentada por las circunstancias en las que estuvo inmerso en los últimos años de convivencia en el hogar familiar y su abrupta independización.



El trabajo para EE.UU. hizo que tuviera que ir dejando muchos de los que hacía en Inglaterra, y su creciente éxito le cosechará algunas dificultades en cuanto a la propiedad de explotación de los derechos de su obra producida. No obstante, mientras realizaba la serie *Swamp Thing* -a pesar de que era un encargo que le ocupaba mucho tiempo y que le exigía mucha rapidez-, asegura que disfrutó muchísimo de la experiencia. **A raíz de ella había ido formulando varias ideas sobre el cómic de superhéroes que quería poner en práctica mediante una propuesta nueva que no estuviera afectada por la continuidad y que pudiera diseñar desde los cimientos**. En 2000AD ya había quedado muy satisfecho con las historias junto a **Dave Gibbons**, y dispuso que en un futuro tenía que volver a conseguir colaborar con él. Así, **se pusieron de acuerdo y juntos presentaron a DC el borrador de un material que comenzarían en 1984 y terminarían cuatro años más tarde, en 1987: *"Watchmen"***.

-Otra obra magna de **Moore** que **Top Shelf** reeditada en octubre fue la polémica **"Lost Girls"**, dibujada por su esposa **Melinda Gebbie**. Esta vez en un solo volumen de lujo, de 320 páginas, y con la siguiente portada:

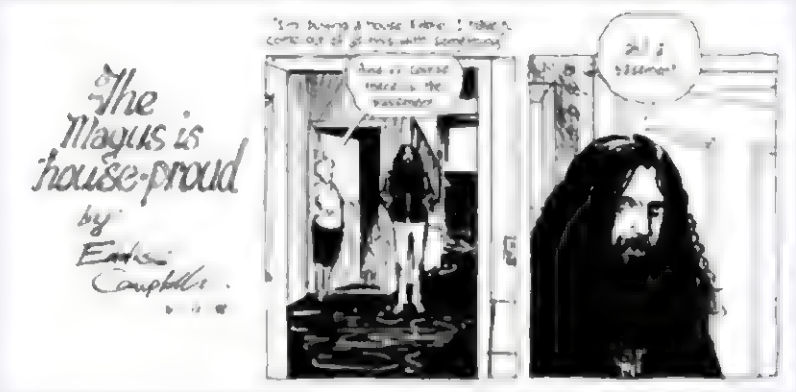


Ya para marzo del 2013 aparecerán otras dos novedades comiqueras de grandísimo interés.

-Por supuesto la esperada **"Nemo: Heart Of Ice"** es una de ellas. El *spin off* de la **"League..."** en el que la hija del **Capitan Nemo** cobra protagonismo y se enfrenta a una amenaza en la Antártida en los años 20, de claros tintes *"lovecraftianos"*. Proyecto que, sin duda es el primero de muchas de las miniseries, especiales o demás productos derivativos de la **"League..."** que **Moore** y **O´Neill** llevan tiempo discutiendo. Ya tenemos la portada y más detalles sobre el *"one-shot"*, primero la descripción vía *"Gosh Comics Blog"*:

"Nos encontramos en 1925, quince largos años después de que ***Janni Dakkar*** *intentará escapar del legado su padre, el pirata científico, para acabar aceptando su manto y su destino como la nueva* ***Nemo****, capitana del legendario* ***Nautilus****. Una pirata de treinta años, cansada de azotar el mundo con una interminable campaña de pillaje y destrucción, se ha decidido a apartarse de la sombra de su antepasado intentando conseguir algo en lo que él fracasó: la exploración de la Antártica. En 1895 su padre habría regresado de aquel continente incrustado en hielo sin cordura y sin su tripulación, todos ellos misteriosamente aniquilados o desaparecidos. Ahora la hija y sucesora de* ***Nemo*** *planea llevar su temido y famoso submarino negro hacia el polo sur, para escapar para siempre del intimidante fantasma de su señor para siempre jamás.*

Existen otros, sin embargo, que se han cansado de los saqueos de ***Janni*** *tanto como*



Por otro lado, **Leah Moore** recuerda de esta época que las dos hermanas pasaban casi todo el tiempo con su madre. Gracias a los ingresos obtenidos por Alan, **desde 1985 vivían en una bonita casa de dos plantas que éste compró de segunda mano, en una zona cercana al centro de Northampton, el barrio de *Phipps Ville***, en torno al parque de Abington. También pudo comprar Moore un invernadero para que sus padres pasaran felices la jubilación.

Moore se pasaba el día encerrado en su habitación escaleras arriba, literalmente, pues siempre había sido incapaz de tener un sonido o a alguna persona en la misma habitación donde trabajaba. Normalmente, **las mañanas las dedicaba a dibujar sus tiras cómicas y durante las tardes escribía**. Su **método de trabajo al guión** consiste en *pensar primero lo que quiere contar, hacer algunos bocetos* sólo comprensibles para él y *ponerse directamente a teclear en la máquina de escribir*. Señala que, como se acostumbró al trabajo en series regulares publicadas mes a mes, *nunca le era posible rehacer los textos*, tanto por la velocidad con que debía emplearse como por la imposibilidad de retocar lo ya editado una vez se llevaba a imprenta; de modo que debía tener claro los elementos importantes desde el principio y confiesa que este sistema le ayudó mucho a crecer como escritor. Acostumbrado a *este hábito, aún hoy día lo mantiene*, ha aprendido que las cosas que salen directamente de su mente las expresa con más frescura, y sólo revisa los textos una vez mecanografiados, sustituyendo entonces sólo alguna palabra o frase.

IMAGEN 1: MÁQUINA DE ESCRIBIR DE ALAN MOORE (POR BILL SIENKIEWICZ)
IMAGEN 2: GUIÓN PARA MARVELMAN
IMAGEN 3: GUIÓN TERMINADO PARA 72 PÁGINAS (LEAGUE: CENTURY 1969)

Se volvieron muy famosos, pero **¿cómo son técnicamente los guiones terminados de Alan Moore?** Normalmente, conllevan una **fase previa** en la que **escritor y guionista debaten sus ideas y se conocen mejor**, en persona si es posible que el dibujante se acerque a Northampton o alrededores (Moore se muestra desde siempre reacio a viajar, si no es necesario), y en el caso de que no haya posibilidad de encuentro directo pues usando el medio telefónico. Posteriormente, **Moore elabora un escrito** en el que explica la **trama**, los **personajes principales** y cómo se desenvuelven en ese mundo. El

dibujante va elaborando bocetos y diseños, mediante la guía de Moore, que, al haber sido dibujante, tiene unas nociones muy claras de cómo son las ilustraciones que quiere. Finalmente, **el guión terminado es muy largo y detallado**, y describe la página viñeta a viñeta. En la primera, dice cómo es la composición, luego explica la escena, sus elementos y su posición; al final coloca los textos y/o diálogos. Así hace con todos los paneles, no sin dejar de introducir en las descripciones comentarios subjetivos, bromas o planteando sugerencias para que decida el dibujante.

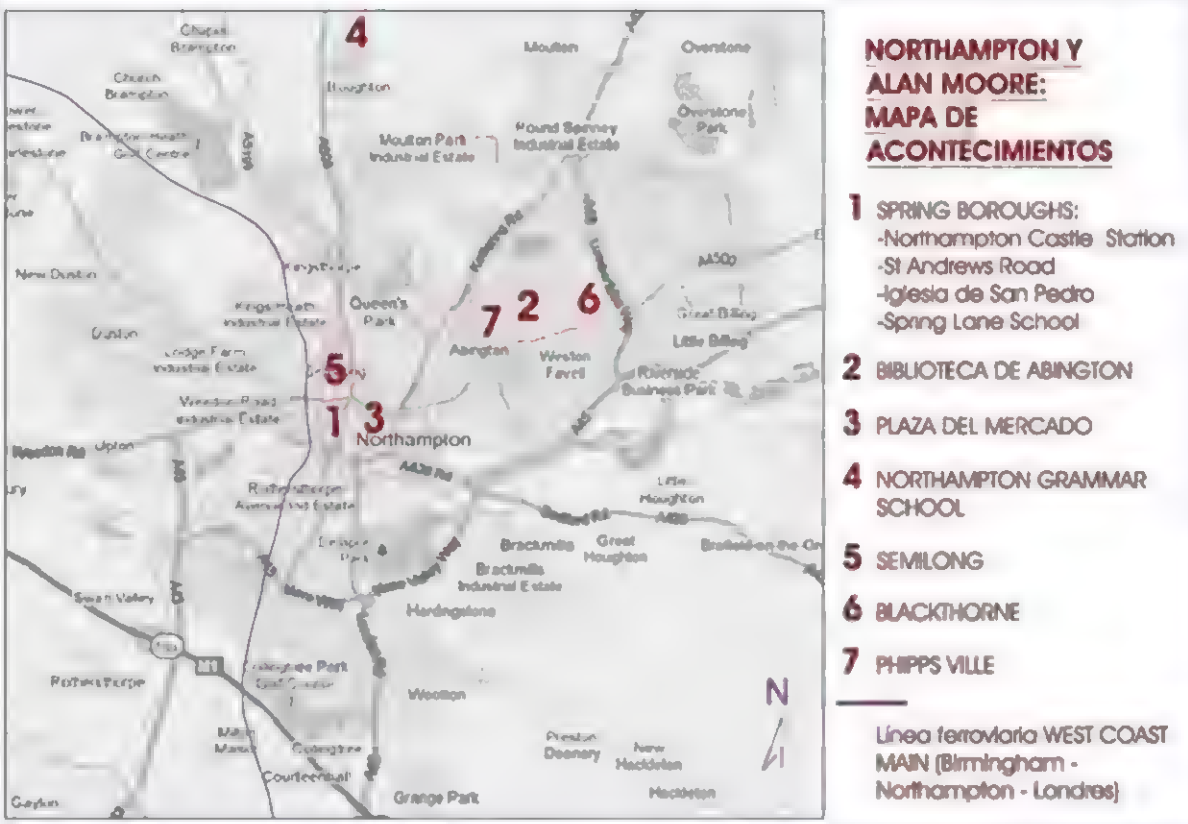
Su familia oía salir de la habitación de trabajo los continuos golpes a las teclas de la máquina de escribir, cómo su padre hablaba y actuaba, dando vida a sus personajes, o dibujando. Allí se concentraba una enorme cantidad de humo de tabaco y olor a tippex. Sólo cuando entintaba sus dibujos las admitía con él, o ponía la radio o la televisión. **Raramente emergía del estudio, aunque siempre lo hacía a la hora que se acostaban**, y "les contaba historias tan interesantes como las que escribía el resto del día", relatan sus hijas.

LEAH, ALAN Y AMBER MOORE
DIBUJO: BLOG DE ESPIRAL

Por lo tanto, **la familia Moore seguía viviendo en Northampton** pese a la vocación internacional de la labor de Alan. **La comunicación con el resto del mundo sí era intensa, sólo que lo hacía por teléfono o correo postal**. Cuando se hacía posible por la cercanía, las salidas fuera de casa eran para encontrarse con algún compañero del mundo del cómic en pizzerías (una anécdota es que en 1985 se hizo *vegetariano* por sus desacuerdos con la industria alimentaria) o convenciones, y alguna que otra vez para ir de

vacaciones, siempre dentro del país y contando en todo caso con la compañía de sus parientes. Realmente no lo consideraba vacaciones, pues él se llevaba la máquina de escribir o un bloc de notas con el que proseguir sus labores.

Comenta el propio Moore que **para *Swamp Thing* eligió un lugar propio de U.S.A. en el que el personaje habitara, Louisiana**, diferente a todos los que salían por entonces en los cómics de superhéroes, y *se documentó muy bien sobre su historia, su cultura, su música, etc. aunque nunca en su vida ha estado allí.* Algunos lectores pensaron que vivía en América, pero la realidad es que hasta la fecha (1983) nunca la había pisado, y ese hecho le mostró la gran belleza que proporciona la escritura, pues "sólo con palabras, si encuentras las adecuadas para un lugar, puedes conjurarlo en tus páginas". De nuevo, **otra de sus reflexiones sobre el territorio**.



ROSCOE MOSCO
Aparecido en la
De: 25 de agost
A: 27 de octubre
Traducción y maq

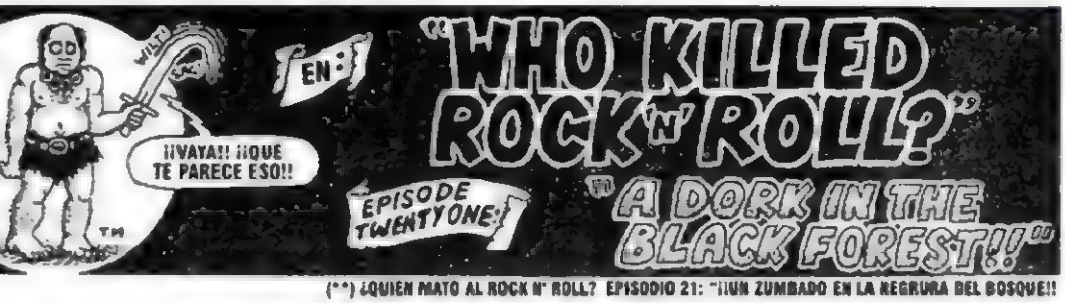
W. Episodios 21-30
revista 'Sounds'
o de 1979
e de 1979
vetación por Maese ABL

ROSCOE MOSCOW. 25 de ago

Curt Vile PRESENTS:
ROSCOE
THE BARBARIAN (*)
(*) ROSCOE EL BARBARO
... UN BOSQUE, EN ALGUN LUGAR EN ALEMANIA...
MALDITA SEA, ¡¡MEJO "CUENTAKILOMETROS"!! ¿¿NO PUEDES IR TODAVIA MAS RAPIDO?? ¡¡LLEVAMOS TRATANDO DE SALIR DE AQUI DE ESTE BOSQUE DESDE HACE HORAS!!
".. ¡¡DE HECHO, EMPIEZO A TENER LA IMPRESIÓN DE QUE MEJOR SALGO ANDANDO!!" GRUÑI
¿¿QUÉ DIABLOS??
.. ¡¡DE REPENTE ME PARECE ESTAR EXPERIMENTANDO UNA BEATIFICA VISION!! .. ¡¡O UNA COMUN DISTORSION DE ALGO!!
¡¡SANTO CHORIZO!!
..¡¡ROSC
LENE. LA
¡¡BIENVEN
JUSTIC
.. AHH, ¡¡VAYA TELA!! NO TENGO NADA QUE PERDER... EH. DIME... ¿¿ESCUCHÉ A ESA TÍA INTANGIBLE CON ESAS TRENZAS MENCIONAR UN DRAGÓN??
¡¡NAH!! ES YUGOSLAVA.. ES DIFICIL DESCIFRAR LO QUE DICE .. PROBABLEMENTE QUIERE DECIR "DRAG QUEEN" O ALGO DE ESE ESTILO . ¡¡OYE!! MIRA AHI DELANTE. ATADA A ESE ARBOL...
¡ OH SI! ¡COMO SEA YO CONSIGO ESE RESCATE! ¡¡OK. SEÑORA. TUS PREOCUPACIONES HAN TERMINADO!! HE LLEGADO A..
¡¡ROSCOE!!
OH JESUS HOLA MAXINE
¡MISERABLE SEA MI SUERTE! ¡ME IMAGINO QUE EL PRESUPUESTO NO DABA PARA TRAER A UN HOMBRE DE VERDAD A RESCATARME! DEMONIOS. ROSCOE ¿¿QUÉ LLEVAS?? ¡¡PARECES UNO DE ESOS NUEVOS MARICAS YANKEES!!
UH, ESCUCHA,
ÉSTAS NO SON M
ME DE ESTA CHIC
¡¡JA! ¡¡MI MARID
BERIA HABERL
GINO QUE ESPE
HACER QUE E
DIARREA DE AU

Escáner: 4COLOR HEROES http://s95378737.onlinehome.
Traducción: MAESE ABL http://llauna.blogspot.com/

osto de 1979. Por *Curt Vile*



(**) ¿QUIEN MATO AL ROCK N' ROLL? EPISODIO 21: "¡¡UN ZUMBADO EN LA NEGRURA DEL BOSQUE!!

HEMOS ESPERADO MUCHO HASTA QUE VINIERAS Y NOS LIBRARAS DEL TERRIBLE DRAGÓN...
OBSERVA. ALLÍ ESTÁ TU ESPADA MÁGICA "DESPRECIAPORTADORES"

.. TOMALA, Y BUSCA A LA DAMISELA QUE ESTA ENCADENADA A MEDIA LEGUA DE AQUI...
EHH. ¡¡CREO QUE ESTO ES UN CASO DE PERTURBACIÓN DE IDENTIDAD!!
¡EH-HEH! ¡¡NO TE CONFUNDAS, COLEGA!! ¿¿AHORA VAS A SACARME EL CULO DE ESTA PIEDRA, O QUÉ PASA??

¿DRAGÓN? AHORA ATIENDE, MAXINE. NO VAS A INSULTAR DE ESA FORMA MI INTELIGENCIA....
..O SEA.. (SNIFF) ¿ALGUIEN HA DEJADO UN CIGARRO ENCENDIDO O QUÉ?
.. UH.. ¿POR QUE ME MIRAS DE ESE MODO? YA TE HE EXPLICADO LO DE LA VESTIMENTA
UH. JEFE.. ODIO INTERRUMPIRTE..

©1979 by CURT WINDSOR VILE.

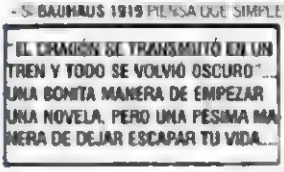
...CONTINUARA

us/sounds_1979.html

ROSCOE MOSCOW. 1 de septie

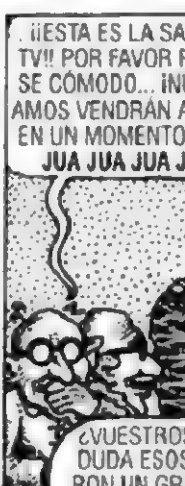
"¡¡PRUEBA ESTE ACERO, ABERRACION AUMENTADA!!" GRUNI...
"¿QUIÉN MATÓ AL ROCK N' ROLL?" EPISODIO VEINTIDOS
ROSCO
LLAMADLO UNA CORAZONADA, LLAMADLO INTUICION, PERO SENTIA QUE AL FIN ESTABA EN EL CAMINO CORRECTO

- SI BAUHAUS 1919 PIENSA QUE SIMPLEMENTE OFRECIENDOME DINERO, COCAINA Y CHAVALITOS VAN A CONSEGUIR QUE LE HAGA [illegible]


"EL CRANEO SE TRANSMUTÓ EN UN TREN Y TODO SE VOLVIÓ OSCURO"... UNA BONITA MANERA DE EMPEZAR UNA NOVELA. PERO UNA PESIMA MANERA DE DEJAR ESCAPAR TU VIDA...

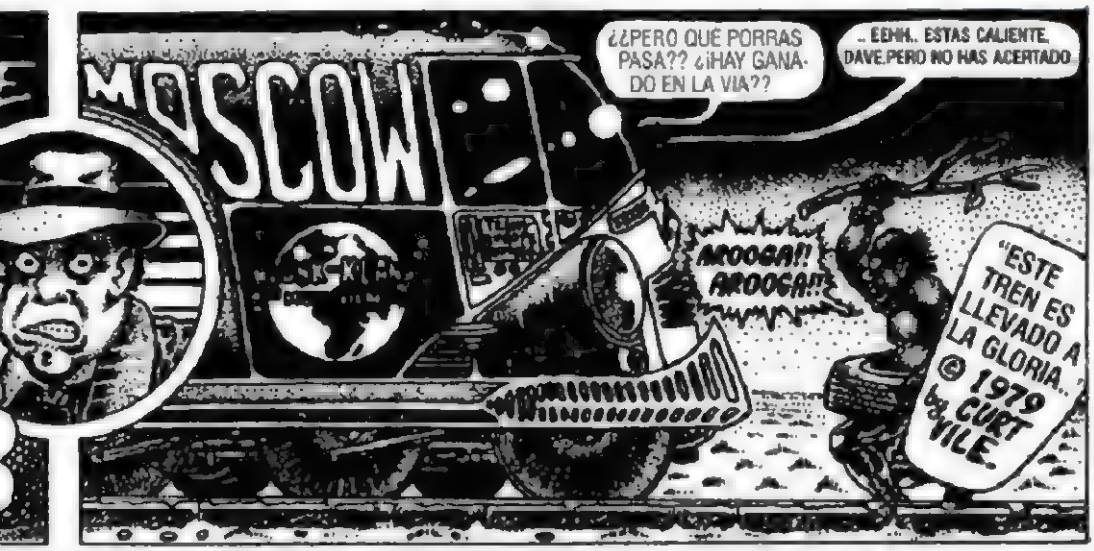
DESPUÉS DE UN RATO, LA NIEBLA EMPEZÓ A ACLARAR... ¿¿ERA ESTO LA VIDA DESPUES DE LA MUERTE, O SÓLO LOS ANUNCIOS DE PUBLICIDAD??

¡¡AH! ¡¡AQUI ESTÁ MR. MOSCOW!! NYAH HAH HAH!!
¡¡JAH JAH!! ¿QUÉ OS PARECEN ESTOS TIOS BAJITOS?. ¡¡SIEMPRE SE ESTAN RIENDO!! ¡JAH JAH!
POR AQUI MR. MOSCOW... ¡¡JEH JEH!!



Escáner: 4COLOR HEROES http://s95378737.onlinehome.
Traducción: MAESE ABL http://llauna.blogspot.com/

embre de 1979. Por *Curt Vile*


MOSCOW
¿¿PERO QUÉ PORRAS PASA?? ¿¡HAY GANADO EN LA VIA??
.. EEHH.. ESTAS CALIENTE, DAVE.PERO NO HAS ACERTADO
AROOGA!! AROOGA!!
"ESTE TREN ES LLEVADO A LA GLORIA.. © 1979 by CURT VILE.

NO TENGA MIEDO, MR MOSCOW. ¡¡AHORA ESTÁ EN MANOS SEGURAS!!
YAH HA HA HA HAR!!!
..¿¿PERO DE QUÉ RAYOS VAN ESTOS TÍOS??
NOS PARECISTE UNA POBRE CRIATURA EN APUROS ¡¡DE MODO QUE TE ACOGIMOS BAJO NUESTRA PROTECCIÓN!! ¡POR FAVOR SIENTETE COMO EN CASA! ¡JEEH JEEH!!

¡SON JUSTAMENTE LAS 4 32! (RISA POR LO BAJO)
¡¡VAYA, QUÉ TE PARECE!! ¡¡ES LA HORA DE 'POPEYE'!!
¡MI FUERZA DESTACA COMIENDO ESPINACA...
MÁS LA SEMANA QUE VIENE. FAN ACERRIMOS

us/sounds_1979.html

ROSCOE MOSCOW. 8 de septie

"WATCHING THE DETECTIVES"
ARF!!
"LA VIDA... ¡¡TIENE MÁS ALTIBAJOS QUE UNA PILDORA HECHA PICADILLO!! UN MINUTO ME JUEGO EL CULO ENTRE SANGRE Y BALAS, Y AL SIGUIENTE ME ESTOY RELAJANDO A BORDO DE UN LUJOSO TREN, INVITADO POR UNA PANDA DE MISTERIOSOS BENEFACTORES..."
ROSCOE MOSCOW
SOK
¡¡VENGA, POPEYE! ¡¡DALE A ESE BASTARDO EN LA NUEZ HA HA!!
¡¡PERO ESO ES PRECISAMENTE POR LO QUE ES TAN PELIGROSO!! ASTUTAMENTE LO ESCONDE BAJO UNA INTELIGENTE APARIENCIA DE IMBECILIDAD Y AUN ASI HA TENIDO EL SUFICIENTE INGENIO PARA SOBREVIVIR A UN COCHE BOMBA, A UN ASALTO MILITAR E INCLUSO A UNA EXPLOSIÓN NUCLEAR!
...¡¡OBVIAMENTE EL TIPO ES UN GENIO TACTICO!!
¡¡CIERTO!! ¿¿Y SE HAN DADO CUENTA QU
QUIERA HA PESTAÑEADO ANTE EL HECH
QUE HUBIERA RECONOCIDO NUESTRO EM
"KLUNK KLANK", AUNQUE SABEMOS QUE
TIMO "WIGGY PULP" LE HABIA EXPLICAD
ERA IMPORTANTE PARA EL. ANTES DE FEN
...¡¡QUE ABRU
AUTOCON
...Y ENTONCES SU BRILLANTE MENTE UNICA SERA UN LIBRO ABIERTO... UNA MERA SUSTANCIA CEREBRAL EN LAS DESPIADADAS Y EFICIENTES MANOS DE...
RAELAWERR!!
ENTRETANTO, EL BRILLANTE GENIO TACTICO R. MOSCOW VE POPEYE
HUH-YUH-HUH-KUH-KUH-KUH!
¡JAH JAH! ¡¡ESE POPEYE!! ¿¿NO ES GRACIOSO??

Escáner: 4COLOR HEROES http://s95378737.onlinehome.u
Traducción: MAESE ABL http://llauna.blogspot.com/

embre de 1979. Por *Curt Vile*

¡Y UN IZQUIERDAZO! ¡Y UN DERECHAZO! HAW HAW HAW!
¡ME TOCA LO QUE ME TOCA!
¡JUSTO COMO NOS DIJERON LOS SIVANA BROTHERS!
BIEN, AMIGOS AHÍ LO TENEMOS, EN LA SALA DE TV...
LA MAYOR AMENAZA INDIVIDUAL QUE HEMOS CONOCIDO PARA NUESTRA OPERACION...
...¡¡AUNQUE PAREZCA SER MERAMENTE UN CRETINO CHALADO Y PASADO DE PESO!!!
...Y LA FORMA EN QUE "HABLA CONSIGO MISMO"... ¡OBVIAMENTE TIENE UN MICRO EN LA GARGANTA PARA CONTACTAR CON SUS SUPERIORES!! LO QUE ME DESCONCIERTA ES LA IDENTIDAD DE ESTE "MYCROFT" AL QUE A SE REFIERE A VECES...
...¿NO PODRIA SER PROBABLEMENTE SIR MILES MYCROFT DE LA INTELIGENCIA BRITANICA!? PERO NOS HABRIAN AVISADO...
...SOY CONSCIENTE DE LO QUE NOS HUBIERAN AVISADO. ¡¡FLORIAN!! POR ESO ES POR LO QUE DEBEMOS DESCUBRIR EL SECRETO DE MR. MOSCOW... EL ESTROBOSCOPIO HIPNOTICO CAMUFLADO EN LA TELEVISION DEBERIA EMPEZAR A HACER EFECTO PRONTO...
MIENTRAS EN CAMBIO ES OBSERVADO POR CRUELES Y MALVADOS EXTRANJEROS, LOS RAFIAWERK...
©1979 by CURT VILE
¡¡JAH JAH!! ¡NO PUEDO MIRAR! ¡JAH JAH JAH!
...MIENTRAS A INCONTABLES MILLAS DE DISTANCIA...
PÉLAME OTRA HORMIGA, AMBROSE. HAY UN BUEN PROGRAMA...

us/sounds_1979.html

ROSCOE MOSCOW. 15 de sept

ROSCOE MOSCOW
DESCEREBRADORA MAQUINA
GUG..GUG..GUG..
GUG..GUG..GUG..
HEH HEH HEH HEH!!
CIENTIFICO LOCO JUNIOR DEL AÑO 1953.
"..¡¡NO ERA UNA VIDA TRANQUILA!! ¡ESTABA VI
'POPEYE' CUANDO DE REPENTE LA PANTALLA E
ZÓ A TEMBLAR SIN CONTROL! CUANDO VOLVÍ E
ESTABA ATADO EN ESTE PECULIAR ARTILUGIO
PARECIA ESTAR EXTRAYENDO MIS SECRETOS M
PROFUNDOS Y MOSTRANDOSELOS A LOS...."
¡¡RAFIAWERK!! ¡¡MIR
CON ATENCIÓN LA PAN
LLA, AMIGOS MIOS!" SI
SIVANA BROS HAN HE
CORREC TAMENTE SU T
IO PRONTO DEBERIA S
A LA LUZ LOS RECU
DOS MAS TEMPRA
DE LA INFANCIA
MR. MOSCOW
LA PROXIMA VEZ, ME ENTRETENDRÉ CON LAS URRACAS PARLANCH
".. NO OÍ LA PUERTA ABRIRSE DETRÁS D
MÍ, HASTA QUE LO SIGUIENTE QUE PASÓ.
¡¡ROSCOE!! ¿¿QUE HACES CON MI RO
INTERIOR?? ¡¡QUÍTATELA!! ¿QUIERES
MATAR A TU MADRE? ¿QUIERES LLE
GAR A SER COMO TU TÍO BRUCE?
BUH-BUH-BUH
BUH-BUH-BUH-B
BUH-BUH-BUH-
".. ESE HUMPHREY BOGART, ¡¡¡EL SI QUE ES UN HOMBRE!!!
".. ¡¡DE REPENTE PARECIÓ QUE ALGO TOMABA LUGAR!!"
".. ME CALCULO QUE ERA POR LA ÉPOCA EN QUE EMPECÉ A METERME EN PROBLEMAS EN EL COLEGIO..."
"SOLO UN BESO, PELUCA PLATEADA..."
MISS PRINGLE, LA PRIMERA PROFESORA DE GRADO DE ROSCOE
¡¡¡SUFICIENTE!! ESTA
NOSTALGICAS NO NO
BRE LAS MOTIVACION
SOBRE PARA QUIEN

***Escáner:* 4COLOR HEROES** http://s95378737.onlinehome.
***Traducción:* MAESE ABL** http://llauna.blogspot.com/

iembre de 1979. Por *Curt Vile*

"OCURRIÓ ALGO GRACIOSO... CON SENSACION DE NOSTALGIA MEZCLADA CON NAUSEA DE REPENTE TUVE UNA CRISTALINA VISION DE MI PADRE Y MI ¡CHOKE! MADRE..."
Roscoe • los viejos • Coney Island
".. LA ESCENA CAMBIÓ... YO ESTABA EN EL DORMITORIO DE MIS PADRES JUGANDO CON ALGUNAS DE LAS ROPAS DE MAMA. CREO QUE DEBERIA TENER PROBABLEMENTE CUATRO AÑOS POR ENTONCES..."
¡JAH JAH JAH JAH! ¡AHORA SOY MICKEY MOUSE! JAH JAH JAH
".. TIO BRUCE. EL HERMANO MAYOR DE MI MADRE. ERA PELUQUERO. Y SUPONGO QUE SE PODRIA DECIR QUE ERA LA "OVEJA ROSA" DE LA FAMILIA. PENSANDOLO BIEN ERA UN GRAN TIPO.. RECUERDO HABERLO VISITADO UNA VEZ..."
.. TOMA A OSCAR WILDE COMO EJEMPLO, JOVEN ROSCOE... UN HOMBRE EXCELENTE.. UN GENIO.. ¡ASESINADO POR FILISTEOS!
YA... ESTA CLARO QUE NO SE PUEDE CONFIAR EN LOS EXTRANJEROS, ¿¿EH TIO BRUCE??
"LA ESCENA CAMBIO DE NUEVO.. QUIZAS FUERA UN AÑO DESPUES, Y YO ESTABA VIENDO UNA PELICULA EN LA TELE CON MIS VIEJOS..."
SI ME NECESITAS SILBA.. ¿SABES SILBAR, O NO?
AS CHORRADAS S DICEN NADA SO- ES DE MOSCOW... N TRABAJA...
.. ¡¡SIVANAS!! VICTOR.. TÚ TAMBIEN ROTWANG.. PREPARAD A MR. MOSCOW PARA LA SEGUNDA FASE DE LA INVESTIGACION... ¡¡¡SUS RECUERDOS JUVENILES Y ADOLESCENTES!!!
YA HA HA!
HEH HEH HEH!
oh no...
PERO MIENTRAS TANTO, A MILLAS DE DISTANCIA EN CASA DE MAX SCHWARZ, SASTRE DE TEATRO..
MIRA, COLEGA.. ECHALE UN VISTAZO A ESTE PEDIDO "500 GABARDINAS.. 1000 CEJAS SIMIESCAS.. (ASEGURENSE IZQUIERDA + DERECHA.) 500 PELUCAS CALVAS.." ¡¡HALA, GEVALT!! ¿¿POR ESTO DEJÉ EL COLEGIO??
"¿QUIEN MATÓ AL ROCK N' ROLL?" EPISODIO VEINTICUATRO "CRECIENDO TORCIDO"
... ¿¿QUEEÉ??
.. CONTINUARÁ...
© 79 CURT VILE

us/sounds_1979.html

ROSCOE MOSCOW. 22 de septi

KLUNK-KLANK
MUSIMFILM
PRESENTS:
¡PANTALLA ACTIVADA!
KLIK
ROSCOE MOSCOW
"¿QUIÉN MATÓ AL ROCK N' ROLL?"
EPISODIO VEINTICINCO
"¡PALOS ADOLESCENTES!"
© '79 CURT VILE
DEJADNOS PRO-BAR AHORA EN LOS RECUERDOS ADO-LESCENTES DE MR. MOSCOW...
"... SU NOMBRE ERA MASONICA... MASONICA LODGE, Y ERA EL CAÑÓN MAS POTENTE QUE NUNCA HAYÁIS VISTO..."
¿¿ESTOY REAL-MENTE SALIEN-DO CON ELLA??
"... TODOS LOS TÍOS HABÍAN INTENTADO SALIR CON ELLA. PERO FUI YO, EL "RE CORTADITO" MOSCOW QUIEN LOGRÓ EL 10-4
¡¡¡OH NO!!!
¡¡ROSCOE, GILIPOLLAS!!
OOPS

Escáner: 4COLOR HEROES http://s95378737.onlinehome.u
Traducción: MAESE ABL http://llauna.blogspot.com/

iembre de 1979. Por *Curt Vile*

ROSCOE SALVAJE... ¡¡ME ESTÁS PONIENDO COMO UNA FIERA! VAMOS CAMPEON ¡¡DAME TODO LO QUE TIENES!!
ESTO NO PUEDE ESTAR OCURRIENDO
PERO DE REPENTE
¡¡AHORA TRANQUILÍZATE!!

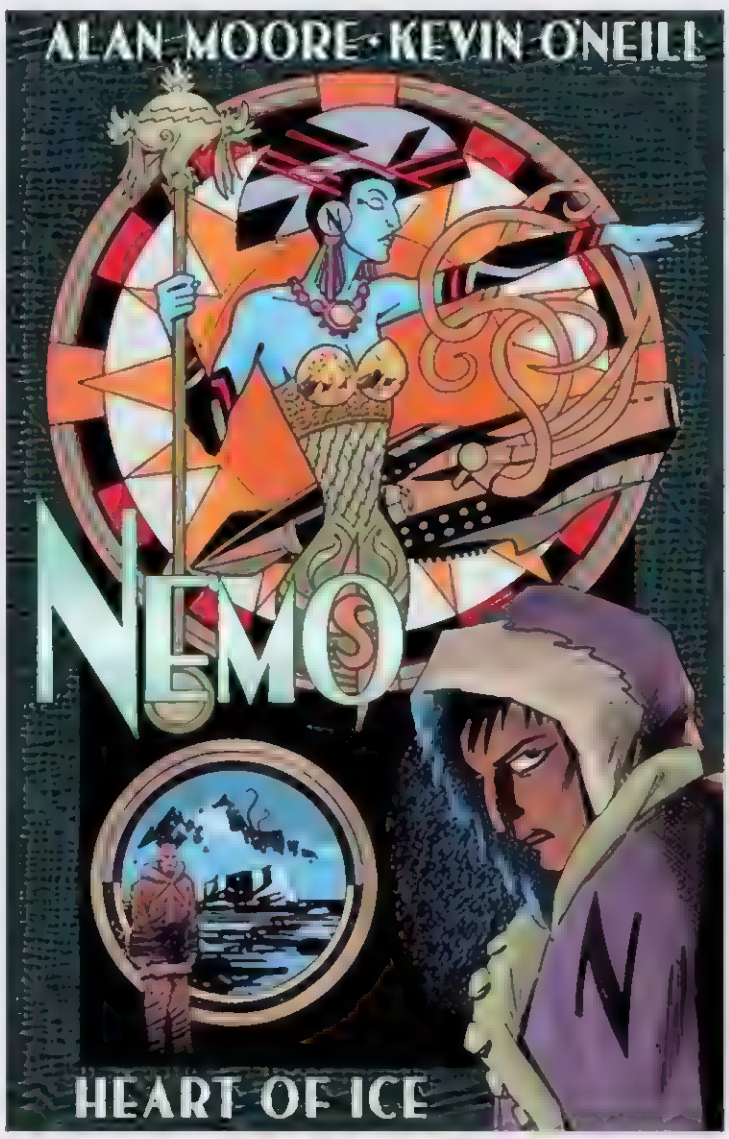
¡¡OH VAYA!! ¡¡LO SIENTO DE VERDAD, MASONICA! ¡¡OH DIOS"
..VEN.. DEJAME QUE TE LIMPIE LA FALDA...
..EHH.. ¿TIENES UN PAÑUELO?
"..NUNCA VOLVÍ A VERLA, PERO LOS DEMAS TIOS ME LLAMARON "ESPRAY MATAMOSCAS" DURANTE EL RESTO DE MI ETAPA ESCOLAR..."
"..Y, DE ESE MODO, DESPUES DE ESO, CREO QUE LAS COSAS REALMENTE DIERON UN GIRO A PEOR..."
..CONTINUARÁ...

us/sounds_1979.html

ella misma. Un influyente magnate de la prensa, avergonzado por el robo de las valiosas posesiones de un visitante monarca de Uganda, pone a un trío de los más renombrados tecno-héroes americanos en la búsqueda del rastro de la reina de los piratas; comenzando así una persecución de pesadilla por el paisaje helado, con los pináculos de las montañas prohibidas, donde más cerca estuvo de perderse la cordura del príncipe ***Dakkar****.*

En una trepidante y auto-conclusiva aventura, ***Alan Moore*** *y* ***Kevin O´Neill*** *expanden de forma emocionante uno de los más memorables personajes de* ***"Century"****, llevándole por asombrosos territorios polares y reinos ficticios – incluyendo los de* ***Edgar Allan Poe*** *y* ***H.P. Lovecraft****- para dirigirse a un inolvidable encuentro con el viviente, inhumano y horroroso* ***"Corazón de Hielo"****.*

Serán 48 páginas en tapa dura y en febrero de 2013 estará disponible. Dado que para los autores el concepto de esta saga es inagotable esperamos ver en el futuro muchos especiales como este. Aquí la portada:



ROSCOE MOSCOW. 29 de sept

"¿RECORDATORIO COMPLETO? ESCUCHA, COLEGA - ¡¡¡OLVÍDALO!!!"
QUIZAS NO HUBIERA ESTADO TAN ENTUSIASTA SI HUBIERA SABIDO QUE IBA A SER ASIGNADO PARA COMBATIR POR LOS FLANCOS
SGT. GUTZ AND HIS MAYHEM MANIACS!
CRÉDITOS:
ROSCOE MOSCOW, CABALLERO SABUESO,
"¿QUIÉN MATÓ AL ROCK N' ROLL?"
EPISODIO VEINTISÉIS:
"¡CUENTOS PATOSOS!"
©1979 by CURT VILE
(*)
K.K.K.
FUI LLAMADO A FILAS JUSTO DESPUES DE PEARL HARBOUR. TENIA SOLO 19. ENTUSIASTA DE PELEAR PARA EL TIO SAM.
OVER HERE... OVER THERE
(*) ¡SARGENTO GUTZ Y SUS MANIACOS MUTILADORES!
"... YO ME FIGURABA MAS O MENOS QUE LOS TIOS NO ESTABAN IMPRESIONADOS CONMIGO. PERO ESO NO FUE HASTA UN TIEMPO MAS TARDE, CUANDO ESTABAMOS EN TARAWA..."
¡¡OK, MOSCOW. PULGA MORDEDORA, DOLOR DE BARRIGA, ZURULLO DE ENANO, CARAMELOS NO JUROS!! ¡¡ESTO DE AQUI ES UN ARBOL ESTRATEGICAMENTE IMPORTANTE!! ¡¡QUIERO QUE LO GUARDES CON TU VIDA!!
¡A SUS ORDENES!
YO Y LOS CHICOS ESTAREMOS DE VUELTA MUY PRONTO. ¡¡SIMPLEMENTE ASEGURATE DE QUEDARTE AHI EN EL ARBOL!! (HEH HEH)
HEE HEE
EL TIEMPO PASÓ
1945:
1946:
¡QUE LE DEN A E
TE JUEGO DE SAW
1947:

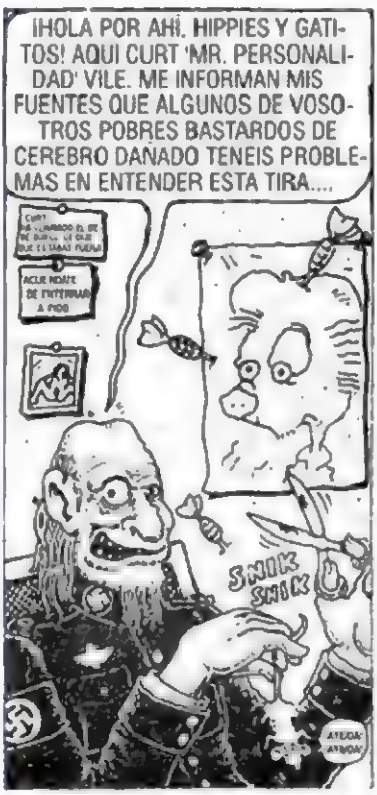
Escáner: 4COLOR HEROES http://s95378737.onlinehome.
Traducción: MAESE ABL http://llauna.blogspot.com/

imebre de 1979. Por *Curt Vile*

...DE ACUERDO AHORA MI PRIMER DIA EL N ME PRESENTO A LOS HOMBRES
¡DE ACUERDO, PANDA DE GANDULES, SORBETE, NENAS HUMEDAS, MARICAS FOLLAPOLLOS! .. TENEMOS AQUI AL SOLDADO MOSCOW SALUDA A LOS CHICOS MOSCOW
EN PRIMER LUGAR, TENEMOS A "CACAHUETT" WASHINGTON, UN SONRIENTE NEGRO CON GANAS DE BAILAR Y UNA GRAN
¡¡¡DEJANDO ME LA PIEL, JEFE-MASSAH!!!
¡¡¡Y-NO-LA-VERGA!!!
EL SIGUIENTE ES NUESTRO PORTORRIQUEÑO NAVAJEADO Y EXPERTO EN PORNOGRAFIA, JESUS JIMINEZ...
A SU IZQUIERDA Y UN POQUITO MAS CERCA DEL SUELO TENEMOS A NUESTRO "COMBATIENTE IRLANDES" DERRIBA HOMBRES EL CABO GEORGE BERNARD SHAW (SIN PARENTESCO)
¿¿COMO VAN LAS COSAS EN GLOCHAMORRA??
KKK
Y FINALMENTE AHI ESTA EL BUENO DEL VIEJO MARJORIE EL TRAVESTI DEL ESCUADRON
AHORA, HOMBRES, COMO SABEIS, AQUI EL SOLDADO MOSCOW ES EL NUEVO TIPO JUDIO DEL ESCUADRON
GO AHI ESTA RHETT
ACE NUESTRO REPRESEN
DEL SUR PROFUNDO
¡Y QUIERO QUE LE HAGÁIS FELIZ SU ESTANCIA CON NOSOTROS!
¿¿"JUDIO"??
PERO SARGENT...
O NO SOY JUDIO!
¿QUE GRA CHOS!
¿¿NO JUDÍO??
¿¿COMO VAMOS A MANTENER NUESTRA REPUTACION COMO LOS PSICOPATAS MAS SOCIALMENTE INTEGRADOS DE LA II G.M. SI EL NUEVO JUDIO NO ES JUDIO??
"... ¡NATURALMENTE, PRONTO DESCUBRI QUE LA GUERRA HABIA ACABADO HACIA SIGLOS, Y DE NUEVO VOLVIA A SER UN CIVIL! SIN EMBARGO, ALGUNOS AÑOS MAS TARDE YO CAMINABA POR NOB HILL, EN FRISCO, CUANDO ME TOPE CON UN MENDIGO..."
¿ LE SOBRA CALDERILLA PARA UN VETERANO DE GUERRA MUSVALIDO SEÑOR?
"¡¡¡.. ERA EL SARGENT!!! LOS AÑOS NO LO HABIAN TRATADO BIEN.. SOLO HABIA UNA COSA QUE YO PUDIERA HACER...."
¡¡¡.. CUATRO AÑOS ESTUVE ARRIBA DE ESE ÁRBOL, BASTARDO!!!
COLINA ESPINADA
YAGH!
...CONTIUARA...

us/sounds_1979.html

ROSCOE MOSCOW. 6 de octu


¡HOLA POR AHÍ, HIPPIES Y GATITOS! AQUI CURT 'MR. PERSONALIDAD' VILE. ME INFORMAN MIS FUENTES QUE ALGUNOS DE VOSOTROS POBRES BASTARDOS DE CEREBRO DAÑADO TENEIS PROBLEMAS EN ENTENDER ESTA TIRA....
SNIK SNIK

¿.. PERO QUÉ SE PUEDE ESPERAR DE LECTORES CUYAS MENTES ESTAN DE MASIADO CONFUSAS POR EL ABUSO DE METADONA Y LAS CARRERAS DE GUSANOS COMO PARA SEGUIR ALGO MÁS COMPLEJO QUE "EL VIEJO GLOBO Y SUS AMIGOS DEL CORRAL"?
SALA DE OCIO
BUEN TRABAJO OTTO

"EL SIGUIENTE, EL PSIQUIATRA DE MR. MOSCOW, EL DR. ZOLTAN VON ZIGOTO, UN CURIOSO ENANO MALFORMADO QUE ACTUALMENTE JUEGA A "ESCONDER EL SALAMI" CON LA ESPOSA DE MR. MOSCOW. UNA EXTRAÑA BASURA CON SUERTE."
AHORA QUIERO QUE MIRES ESTA MANCHA DE TINTA ALEATORIA Y ME DIGAS POR QUE TE RECUERDA A UNA VAGINA CON CALAVERAS SALIENDO DE ELLA
GAWSH!!

"LUEGO TENEMOS AL ENIGMATICO "GUANTES SINIESTROS" Y SU ARMADILLO ACOMPAÑANTE AMBROSE. NADIE ESTA LO BASTANTE SEGURO SOBRE QUE PINTA ESTA ESPANTOSA PAREJA, PERO OS MOLESTARIA SI DESCUBRIS QUE VUESTRA MADRE LO SABE..."
¡¡NO NO NO, BUFÓN COMECHINCHES!! ¡¡¡NO PUEDES ENROCARTE UNA VEZ QUE HAS MOVIDO TU REY!!!
¡¡NO TIENE REMEDIO!!
¡NO TIENE NINGUN REMEDIO!

Escáner: 4COLOR HEROES http://s95378737.onlinehome.
Traducción: MAESE ABL http://llauna.blogspot.com/

bre de 1979. Por *Curt Vile*

NGAIS MIEDO. MIS TOR-
ARA AQUELLOS DE VO-
STAIS MAS QUE ENCAN-
AR ESTA PÁGINA DE TO-
L BUENO DEL VIEJO TÍO
ENTA "¿QUIEN MATÓ AL
" EPISODIO 27: "¿QUIEN
ROSCOE MOSCOW?
AUTENTICA CICATRIZ EN DUELO CON
"EN PRIMER LUGAR Y SOBRE TODO, NUESTRO HEROE DURO DE ROER, ROSCOE B MOSCOW EL CORREOSO DETECTIVE PRIVADO ACECHA AL ASESINO DEL ROCK N' ROLL SIN DESCANSO, A PESAR DEL SERIO HANDICAP DE ESTAR GORDO, SER ESTUPIDO, MENTALMENTE ENFERMO Y TENER PROBLEMAS DE HEMORROIDES."
.. LA NOCHE ERA TAN FRIA COMO UNOS OSOS POLARES DE WEINER Y YO SIMPLEMENTE PRENDIA FUEGO A MI PULGAR...
EN SEGUNDO LUGAR SU GLAMUROSA ESPOSA MAXINE. NO PUEDE ACORDARSE DE LA BODA (FUE EN TIJUANA Y ESTABA BORRACHA) PERO PRONTO SE DIO CUENTA QUE ROSCOE ERA TAN BUENO EN LA CAMA COMO LO ERA PARA TODO LO DEMAS. UNA ASPIRANTE A DIVORCIADA.
"MAÑANA SERÁ OTRO DÍA .."
OLVIDAR A MYCROFT
AGINARIO, LA MASCOTA
NUESTRO HEROE EN SU
STA AGRADABLE PESADI-
ANDES HAZAÑAS CONDU-
DE CASA ADICTAS Y CO-
EXEDRINA AL SUICIDIO.
A... ¡¡EL NUNCA TE AMO REAL
É SIMPLEMENTE NO TE ABRES
LAS MUÑECAS???
KARK!
KARRK!
KAARK!
TIENES
CHOKE!
". ¡¡¡Y FINALMENTE LOS FIAMBRES!!! EN SEIS CORTOS MESES DE VIDA, ESTA PEQUEÑA Y PENDENCIERA TIRA HA LOGRADO DAR BRILLO A CIENTOS DE PERSONAJES SECUNDARIOS INCLUYENDO MOTEROS, POLIS, ALIENS, LA POBLACIÓN ENTERA DE BERLIN, Y, POR SUPUESTO, AL MISMO ROCK N' ROLL."
DOA
(*)
".. ¡DE HECHO, SI LA GRAN LITERATURA FUERA JUZGADA POR EL RECUENTO DE CUERPOS, "ROSCOE MOSCOW" ES YA VARIOS CIENTOS DE VECES MEJOR QUE HAMLET! ¡¡¡IMPRESIONA A TU PROFESORA DE INGLÉS CON ESTE DATO!!!"
(*) LLEGÓ MUERTO
BUENO, EN LA PRÓXIMA ENTREGA, VOLVEREMOS A LA ¡¡JEH JEH!! "NORMALIDAD". Y CON UN POCO DE SUERTE, ESTA PEQUEÑA EXCURSIÓN HABRÁ SILENCIADO A MIS DETRACTORES.
DE LO CONTRARIO ¡¡PUEDE QUE TENGAMOS QUE EMPEZAR A PENSAR EN UN METODO MAS PERMANENTE!! ¿¿QUÉ ME DICES, OTTO??
JA, BOSS!!
¡¡BUEN CHICO, OTTO JEH JEH BUEN CHICO!!
CONTINUARÁ ©1979 by CURT VILE.

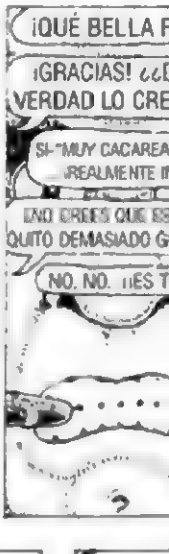
us/sounds_1979.html

ROSCOE MOSCOW. 13 de oct

"PRIMERO LAS BUENAS NOTICIAS. TRAS MESES DE BUSQUEDA FINALMENTE DI CON LOS ASESINOS DEL ROCK N' ROLL. ¡¡UNA PANDA DE HUNOS LOCOS QUE ERAN CONOCIDOS POR EL APODO DE RAFIAWERK!!"
"NATURALMENTE, QUEDO ESTROPEADO UN POQUITO POR UN DETALLE MENOR."

"¡¡ME TEMO, HERR MOSCOW, QUE DEBEMOS DISMINUIR LA TALLA DE SU SOMBRERO UN POCO PARA REVENTAR SU CEREBRO!!"
"¡¡MI MENTE CO- TENIA QUE PENSAR EN ALGO PARA PARARLOS..."

¡¡NO, HERR MOSCOW!! USTED PUEDE HABER SIDO LO SUFICIENTEMENTE FUERTE COMO PARA VOLVER LOCA NUESTRA SONDA DE MENTES, ¡PERO NI SU MUY CACAREADO INGENIO PODRA SALVARLE AHORA!



(*) "¿QUIÉN MATO AL ROCK N' ROLL?" EPISODIO VEINTIOCHO

TIENE GRACIA, ¡¡LOS DISPARATES EN LOS QUE PIENSAS CUANDO ESTAS MIRANDO A LA MUERTE A LA CARA!! ME ESTABA PREGUNTANDO QUE HABRIA PASADO CON MECHANO, LA MONADA GERMANA QUE ME HABIA DEJADO EN LA ESTACADA. TAMBIÉN, ME PREGUNTABA QUIÉN HABRÍA ORDENADO LAS 500 GABARDINAS A 'MAZ SCHWARZ' SASTRE DE TEATRO S.A.
... ME IMAGINABA QUE NUNCA LO SABRIA...

DE REPENTE, SE ABRIÓ UNA PUERTA...
DISCULPE, PERO ESTE ES EL ASEO DE SEÑORAS...
¡¡¡HERR MOSCOW!!! ¡¡QUÉ UNGLAUBICH COINCIDENCIA!!
¿¿MECHANO?? .. DUE BOQUIABIERTO

Escáner: 4COLOR HEROES http://s95378737.onlinehome.
Traducción: MAESE ABL http://llauna.blogspot.com/

ubre de 1979. Por *Curt Vile*

OS MARCHAREIS STO!"... RUGI
VIÑETA 4 - DISPARO A DISTANCIA
¡OH NO SEA TAN GRAN VULGAR ESTUPIDO! ¡¡NATURALMENTE QUE NOS MARCHAREMOS CON ELLO" USTED ESTÁ A MILLAS DE CUALQUIER PARTE. NADIE SABE SU PARADERO... LOS ALEMANES PODEMOS HABER PERDIDO LA COPA DEL MUNDO ¡PERO NO SOMOS UNOS INCOMPETENTES TOTALES!
.. TUVE QUE ADMITIR-LO ¡¡¡IBA AL GRANO!!
FRASE!
DE ES?
DO INGENIO NTELIGENTE!
UN PO-UASONA?
REMENDA!!
¡¡ACH DU LEIBER UND STOLLER!! ¡¡DEBEMOS HABER ALCANZADO UNA ESTACIÓN!! DISCULPAS POR EL RETRASO, HERR MOSCOW... LE DISPARAREMOS DE INMEDIATO UNA VEZ EL TREN ESTÉ DE NUEVO EN MARCHA...
"EHH... ¿¿ALGUIEN JUEGA UNA MANO A LAS CINCUENTA Y DOS CARTAS??" ..BROMEE.
KLIK!
HOTCH MOSCH
PODRÍA HABER ESCUCHADO DURANTE HORAS, PERO JUSTO ENTONCES SENTÍ LA SACUDIDA DEL TREN AL DETENERSE DE REPENTE...
EL TREN EMPEZÓ A MOVERSE DE NUEVO... TENÍA QUE GANAR TIEMPO DE CUALQUIER FORMA...
¡¡¡NINGÚN VOLUNTARIO!! PARA MI DESESPERACIÓN VI SUS DEDOS TENSARSE EN EL GATILLO...
SOY YO!... ERE A VER N TRAIGO MIGO, AMBA!!
¡¡¡ACH!! ¡¡¡NEIN!! ¡¡¡POR LOS ASIDUOS AL VICIO DEL DEMEROL!! ¡¡¡NO PUEDE SER!!!
¡¡¡PERO LO ES!!!
.. CONOZCAN AL "ÚNICO CLUB DE FANS AUTÉNTICO DE ROSCOE MOSCOW" (MARCA REG.)
"¡¡¡HOLA POR AHÍ!!!"
... GRUÑIMOS...
CONTINUARÁ
©1979 CURT VILE

us/sounds_1979.html

ROSCOE MOSCOW. 20 de oct

"¿QUIÉN MATÓ AL ROCK N' ROLL?" PROTAGONIZA ROSCOE MOSCOW. EPISODIO 29: "SALA DE PRUEBAS"

Escáner: 4COLOR HEROES http://s95378737.onlinehome.
Traducción: MAESE ABL http://llauna.blogspot.com/

E EN ESPAÑOL

ubre de 1979. Por *Curt Vile*

¡¡¡CONFORME EL ÚNICO CLUB DE FANS AUTENTICO DE ROSCOE MOSCOW INVADIA EL COMPARTIMENTO PARA LIBERARME. RAFIAWERK ALCANZABA LA CIUDAD DEL PANICO!!!
EN LA CONFUSIÓN AGARRE UNA PIPA
MI CAÑÓN LANZABA EL OLVIDO DE PLOMO..
MOSCOWEERS
GRUÑE COMO ROSCOE
..¡Y OTRA!
REEEEGG
KUNT
SKANG!
..ACH . YO . SOY UN ¡¡UN ROBOT!! . QUE E E EXTRAÑO.
..N NO. NO ERA CONSCIENTE
..NO CONSCIENTE.. NO CONSCIENTE..NO
VALE. ¡¡AQUI PASA ALGO CONDENADAMENTE SOSPECHOSO!!"
.. CONCLUÍ....
CONTINUARÁ. ©'79 by CURT VILE (¡LA VÍCTIMA DEL ÁCIDO MÁS QUERIDA POR LOS INGLESES!)

us/sounds_1979.html

ROSCOE MOSCOW. 27 de oct

ROSCOE MOSCOW
-DA
MECHANO Y SUS COLEGAS HABIAN ACABADO LA ESCENA, ¡DEJANDOME VOLVER A LA PENSION DE MALA MUERTE DE HAMBURGO QUE YO HABÍA DEJADO LIBRE SEMANAS ATRÁS! ME ESTABA DANDO UN BAÑO... EL ROCK N' ROLL ESTABA MUERTO, LA PANDA DE HOMICIDAS DE CHISTE CONOCIDA COMO RAPIAWERK ESTABA MUERTA, ¡¡PERO QUE ME CONDENEN SI LA HIGIENE PERSONAL ESTABA MUERTA!! ¡¡NO SEÑOR!!
YO ESTABA UNTADO CON LA MUGRE DE LA INTRIGA Y LA MORTALIDAD... TAMBIÉN APESTABA A 'HAI-KARATE'... AFORTUNADAMENTE ME HUNDI EN LA BAÑERA Y DEJE QUE BARATAS SALES DE PINO PARA BAÑO CALMARAN MIS CASTIGOS...
¿QUE TE GUSTARIA HACER ESTA NOCHE, MARTY?
NO SE... ¿QUE TE GUSTARIA A TI HACER ESTA NOCHE??
.. PERO NO ES
GO NO TENIA
TIENDO COMO
CAMBIO, ¡¡SEN
PARTES DEL
COGIDO A LOS
LA CHATARRA
BRO DENTRO
CHO JUSTICI
... ¿o que?
.. LUEGO, POR SUPUESTO, ESTABA EL MISTERIO SIN IMPORTANCIA DEL CRETINO CON GUANTES DE MICKEY MOUSE QUE APARECIA EN LA ULTIMA VIÑETA DE CADA TRES EPISODIOS Y A CUYA EXISTENCIA YO ESTABA TOTALMENTE AJENO....
.. OBVIAMENTE, ¡ESTO ESTABA LLENO DE HILOS PLEGADOS QUE SE ATABAN EN ALGÚN LUGAR! NADIE TIENE EN EFECTIVO TANTO COMO PARA LLENAR DE POTENCIA DE FUEGO TODO BERLÍN SIMPLEMENTE TRABAJANDO POR LA NOCHE EN UNA LAVADERIA...
¡¡NI SIQUIERA INCLUYENDO PROPINAS!!
BAÑO
POR FAVOR NO LAVEN LA VERDURA EN EL BIDET
¿PERO D
SE SUPONE
VAR? ¡¡ME F
RA QUE CU
. HMM... QU
TADO A LO
SUS CHEQU
RA A LOS B

Escáner: 4COLOR HEROES http://s95378737.onlinehome.
Traducción: MAESE ABL http://llauna.blogspot.com/

ubre de 1979. Por *Curt Vile*

(*) "¿QUIÉN MATÓ AL ROCK N' ROLL?"

"WHO KILLED ROCK 'N' ROLL?"

30: ¡¡LIMPIANDO AL DETECTIVE!!

TO DE INTERÉS-
BANQUETE OFICIAL, UN
OR DEL PRESIDENTE DE
NO UN VASO DE AGUA
E EL ENTONCES PRESI-
E GERALD FORD EL
TENTE SE DESHIZO EN
LPAS. PERO EL CABA-
DE GRADO FRAPIOS SIN
ENTE SONRIO Y DIJO
UHH NADIE ES HUMANO
TABA BIEN. ¡SIMPLEMENTE QUE AL-
SENTIDO! ME DEBERIA ESTAR SIN-
O UN MILLÓN DE DOLARES... EN
TIA COMO SI SOLO CONTROLARA
TODO!! ¿QUE OCURRIA? ¡¡HABIA
ASESINOS DE ROCKY Y LIMPIADO
QUE TENIAN EN LUGAR DE CERE-
DE LAS PERLAS!! SE HABIA HE-
A. ¿¿O NO??
.. TODO EL PROBLEMA ERA QUE
ESTE NEGOCIO TENIA MAS CABOS
SUELTOS QUE UNA MALA HISTO-
RIA DE DETECTIVES...¡¡¿¿QUIÉNES
ERAN LOS SIVANA BROTHERS,
Y QUE LES HABIA OCURRIDO
DESDE QUE ESCARCHE A SUS
JEFES, POR EJEMPLO??!!"
GUSH!
POUR!
EN SEGUNDO LUGAR, ¡¡UN EINSTEIN
DE LA SECCION DE REBAJAS HABIA
CONSTRUIDO Y PROGRAMADO LOS
PSICÓPATAS DESMONTABLES QUE
HABIAN LIQUIDADO A ROCKY!! PERO
¿¿QUIÉN??... Y ¿¿POR QUÉ??
ONDE SE ENCUENTRA EL TIO QUE
QUE HAY QUE EMPEZAR A OBSER-
ASTIDIABA QUE SABIA MENOS AHO-
ANDO EMPECE ESTE EMBROLLO!!
UIZAS DEBERIA HABERLE PREGUN
S RAFIAWERK QUIEN FIRMABA
ES ANTES DE QUE LES DISPARA
BASTARDOS...
.. DECIDI VOLVER A LOS ESTADOS
UNIDOS EN EL PRIMER VUELO DEL
DÍA SIGUIENTE ¡¡CONOCÍA ALGU-
NOS TIPOS QUE QUIZAS PUDIERAN
AYUDARME A RESOLVER EL DILE-
MA!! PERO A PESAR DE ESO....
NO PODÍA QUITARME ESTA SENSA-
CIÓN DEL ESTOMAGO..
.. ¿¿PODRÍA SER QUE ME ESTUVIE-
RA METIENDO EN UN PROBLEMA
MIENTRAS ME HABIA ENSIMISMA-
DO EN MIS REFLEXIONES??
NOS VEMOS DENTRO DE SIETE, PRIMOS
©'79 CURT CAPACHIAN BY VILE

us/sounds_1979.html

PORTAFOLIO: "JOHN CONSTANTINE"

Por Eduardo Cassaró

Retoque digital de Santiago Cárdenas Malásquez

PORTAFOLIO: "LA COSA DEL PANTANO"

Por Eduardo Cassaró

Retoque digital de Santiago Cárdenas Malásquez

PORTAFOLIO: "FROM HELL"

Por Eduardo Cassaró

Retoque digital de Santiago Cárdenas Malásquez

EMBRYO

A.MOORE EN ESPAÑOL

COORDINADORES EMBRYAGADOS: Maese ABL y EL SEÑOR WOLFVILLE

Noviembre de 2012